

# Document made available under the Patent Cooperation Treaty (PCT)

International application number: PCT/JP05/000989

International filing date: 26 January 2005 (26.01.2005)

Document type: Certified copy of priority document

Document details: Country/Office: JP  
Number: 2004-018839  
Filing date: 27 January 2004 (27.01.2004)

Date of receipt at the International Bureau: 24 March 2005 (24.03.2005)

Remark: Priority document submitted or transmitted to the International Bureau in compliance with Rule 17.1(a) or (b)



World Intellectual Property Organization (WIPO) - Geneva, Switzerland  
Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle (OMPI) - Genève, Suisse

01. 2. 2005

日 本 国 特 許 庁  
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日      2 0 0 4 年   1 月 2 7 日  
Date of Application:

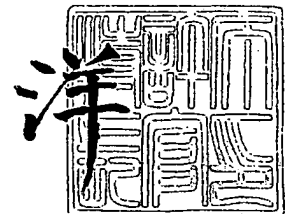
出 願 番 号      特 願 2 0 0 4 - 0 1 8 8 3 9  
Application Number:  
[ST. 10/C]:      [J P 2 0 0 4 - 0 1 8 8 3 9]

出   願   人      松 下 電 器 産 業 株 式 有 限 公 司  
Applicant(s):

2 0 0 5 年   3 月   9 日

特許庁長官  
Commissioner,  
Japan Patent Office

小 川



【書類名】 特許願  
【整理番号】 7048060009  
【提出日】 平成16年 1月27日  
【あて先】 特許庁長官殿  
【国際特許分類】 G06T 13/00  
G06F 17/30

【発明者】  
【住所又は居所】 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業株式会社内  
【氏名】 江村 恒一

【発明者】  
【住所又は居所】 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業株式会社内  
【氏名】 田中 俊之

【発明者】  
【住所又は居所】 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業株式会社内  
【氏名】 岡田 雄治

【特許出願人】  
【識別番号】 000005821  
【氏名又は名称】 松下電器産業株式会社

【代理人】  
【識別番号】 100105050  
【弁理士】  
【氏名又は名称】 鷺田 公一

【手数料の表示】  
【予納台帳番号】 041243  
【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】  
【物件名】 特許請求の範囲 1  
【物件名】 明細書 1  
【物件名】 図面 1  
【物件名】 要約書 1  
【包括委任状番号】 9700376

**【書類名】 特許請求の範囲****【請求項 1】**

テキストを入力する入力画面から動作を表す動詞文字列が入力された際に、入力された前記動詞文字列に対応する動作データを取得し、取得した前記動作データを用いてコンピュータ・グラフィックスを作成する画像作成装置であって、

前記動詞文字列と前記動作データとの組を対応付けた文字列・動作対応表と、前記文字列・動作対応表から前記動詞文字列を検索する文字列・CG変換処理部と、文字列・CG変換処理部が検索した前記動詞文字列の一覧を前記入力画面に表示する表示制御部と、を具備したことを特徴とする画像作成装置。

**【請求項 2】**

前記文字列・CG変換処理部は、前記入力画面に前記動詞文字列を指示するテキストの入力があった場合に、前記文字列・動作対応表を参照し、入力された前記テキストが部分一致する前記動詞文字列を検索することを特徴とする請求項 1 記載の画像作成装置。

**【請求項 3】**

前記入力画面から場所を表す場所名文字列が入力された際に、入力された前記場所名文字列に対応するセットデータを取得し、取得した前記セットデータを用いてコンピュータ・グラフィックスを作成する画像作成装置であって、

前記場所名文字列と前記セットデータとの組を対応付けた文字列・セット対応表と、を具備し、

文字列・CG変換処理部は、前記文字列・セット対応表から前記場所名文字列を検索し、前記表示制御部は、文字列・CG変換処理部が検索した前記場所名文字列の一覧を前記入力画面に表示することを特徴とする請求項 1 または請求項 2 記載の画像作成装置。

**【請求項 4】**

前記文字列・CG変換処理部は、前記入力画面に前記場所名文字列を指示するテキストの入力があった場合に、前記文字列・セット対応表を参照し、入力された前記テキストが部分一致する前記場所名文字列を検索することを特徴とする請求項 3 記載の画像作成装置。

**【請求項 5】**

前記入力画面から主語を表す主語名詞文字列が入力された際に、入力された前記主語名詞文字列に対応するキャラクタデータを取得し、取得した前記キャラクタデータを用いてコンピュータ・グラフィックスを作成する画像作成装置であって、

前記主語名詞文字列と前記キャラクタデータとの組を対応付けた文字列・キャラクタ対応表と、を具備し、

文字列・CG変換処理部は、前記文字列・キャラクタ対応表から前記主語名詞文字列を検索し、前記表示制御部は、文字列・CG変換処理部が検索した前記主語名詞文字列の一覧を前記入力画面に表示することを特徴とする請求項 1 から請求項 4 のいずれかに記載の画像作成装置。

**【請求項 6】**

前記文字列・CG変換処理部は、前記入力画面に前記主語名詞文字列を指示するテキストの入力があった場合に、前記文字列・キャラクタ対応表を参照し、入力された前記テキストが部分一致する前記主語名詞文字列を検索することを特徴とする請求項 5 記載の画像作成装置。

**【請求項 7】**

前記動詞文字列が前記キャラクタデータと対応付けられ、

文字列・CG変換処理部は、前記入力画面において選択された前記キャラクタデータに対応する前記動詞文字列を検索することを特徴とする請求項 5 記載の画像作成装置。

**【請求項 8】**

前記入力画面から前記動詞文字列が取りうる目的語を表すオブジェクト名文字列が入力された際に、入力された前記オブジェクト名文字列に対応するオブジェクトパラメータを取得し、取得した前記オブジェクトパラメータおよび前記動作データを用いてコンピュー

タ・グラフィックスを作成する画像作成装置であって、

前記文字列・CG変換処理部は、前記入力画面において選択された前記セットデータに含まれるオブジェクト名文字列を検索し、前記表示制御部は前記オブジェクト名文字列の一覧を表示することを特徴とする請求項3または請求項4に記載の画像作成装置。

【請求項9】

前記文字列・CG変換処理部は、前記入力画面に前記動詞文字列が取り得る目的語を表すオブジェクト名文字列を指示するテキストの入力があった場合に、前記文字列・セット対応表を参照し、入力された前記テキストが部分一致する前記オブジェクト名文字列を検索することを特徴とする請求項8記載の画像作成装置。

【請求項10】

前記動作データには表現を表す表現副詞文字列がさらに対応付けられ、前記文字列・CG変換処理部は、前記入力画面に前記表現副詞文字列を指示するテキストの入力があった場合に、入力された前記テキストが部分一致する前記表現副詞文字列を検索し、前記表示制御部が前記表現副詞文字列を表示することを特徴とする請求項1から請求項9のいずれかに記載の画像作成装置。

【請求項11】

前記キャラクタデータには表現を表すキャラクタ表現形容詞文字列がさらに対応付けられ、前記文字列・CG変換処理部は、前記入力画面に前記キャラクタ表現形容詞文字列を指示するテキストの入力があった場合に、入力された前記テキストが部分一致する前記キャラクタ表現形容詞文字列を検索し、前記表示制御部が前記キャラクタ表現形容詞文字列を表示することを特徴とする請求項1から請求項10のいずれかに記載の画像作成装置。

【請求項12】

前記オブジェクト名文字列には表現を表すオブジェクト表現形容詞文字列がさらに対応付けられ、前記文字列・CG変換処理部は、前記入力画面に前記オブジェクト表現形容詞文字列を指示するテキストの入力があった場合に、入力された前記テキストが部分一致する前記オブジェクト表現形容詞文字列を検索し、前記表示制御部が前記オブジェクト表現形容詞文字列を表示することを特徴とする請求項1から請求項11のいずれかに記載の画像作成装置。

【請求項13】

テキストを入力する入力画面を表示し、コンピュータ・グラフィックスの動作に関するデータである動作データと前記動作データの動詞文字列との組を対応付けた文字列・動作対応表を保持し、前記文字列・動作対応表から前記動詞文字列を検索し、検索した前記動詞文字列の一覧を前記入力画面に表示し、前記入力画面から前記動詞文字列が入力された際に、入力された前記動詞文字列に対応する前記動作データを取得し、取得した前記動作データを用いてコンピュータ・グラフィックスを作成することを特徴とする画像作成方法。

。

【書類名】明細書

【発明の名称】画像作成装置および画像作成方法

【技術分野】

【0001】

本発明は、テキストからコンピュータ・グラフィックスを作成する画像作成装置および画像作成方法に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、チャットなどのテキストを入力することで、テキストに対応するコンピュータ・グラフィックスを自動的に作成する方法が提案されている（例えば、特許文献1参照）。

【0003】

この方法は、テキストと動作データとを対応させて蓄積しておき、テキストが入力された場合に、入力されたテキストを解析し、解析したテキストに対応する動作データを検索する。そして、検索した動作データを実行することで、テキストに対応するコンピュータ・グラフィックスを作成するものである。

【特許文献1】特開2001-307137号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、従来の方法では、ユーザは、装置がどのような動作データを持っているかを認識することはできない。このため、ユーザが動作を作成しようとして、シナリオを入力しても、入力したテキストに対応する動作データが保持されていないという場合がある。このような場合には、テキストからコンピュータ・グラフィックスを作成できない。

【0005】

このように、ユーザがテキストからコンピュータ・グラフィックスを作成しようと、テキストを入力してもコンピュータ・グラフィックスが作成できないという問題があった。

【0006】

本発明は、かかる点に鑑みて為されたものであり、ユーザが、どのような動作をさせることができるか認識できる画像作成装置および画像作成方法を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明は、保持している動作データと動詞文字列との対応表を具備し、ユーザがテキストを入力する画面に保持する動詞文字列の一覧を表示し、テキストを入力する画面から動詞文字列が入力された際に、入力された動詞文字列に対応する動作データを取得し、検索した動作データを用いてコンピュータ・グラフィックスを作成するようにした。

【発明の効果】

【0008】

本発明により、ユーザは、表示された動詞文字列の一覧から保持されている動作データを認識することができ、保持されている動作データを選択することにより確実にコンピュータ・グラフィックスを作成できる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0009】

本発明の第1の態様にかかる画像作成装置は、テキストを入力する入力画面から動作を表す動詞文字列が入力された際に、入力された前記動詞文字列に対応する動作データを取得し、取得した前記動作データを用いてコンピュータ・グラフィックスを作成する画像作成装置であって、前記動作データと前記動作データの動詞文字列との組を対応付けた文字列・動作対応表と、前記文字列・動作対応表から前記動詞文字列を検索する文字列・CG変換処理部と、文字列・CG変換処理部が検索した前記動詞文字列の一覧を前記入力画面に表示する表示制御部と、を具備した構成を採る。

## 【0010】

これにより、保持する動作データを代表する動詞文字列の一覧を表示することができる。この結果、ユーザが選択できる動作を容易に把握でき、確実にコンピュータ・グラフィックスを作成できる。

## 【0011】

本発明の第2の態様は、第1の態様にかかる画像作成装置において、前記文字列・CG変換処理部は、前記入力画面に前記動詞文字列を指示するテキストの入力があった場合に、前記文字列・動作対応表を参照し、入力された前記テキストが部分一致する前記動詞文字列を検索する。

## 【0012】

これにより、入力されたテキストに対応する動詞文字列を表示できるので、ユーザは、入力したテキストに対応する動詞文字列があるか、言い換えれば入力したテキストに部分一致する動作データがあるかを認識できる。そして、ユーザは、表示された動詞文字列の一覧から所望の動詞文字列を選択できる。

## 【0013】

本発明の第3の態様は、第1の態様または第2の態様にかかる画像作成装置において、前記入力画面から場所を表す場所名文字列が入力された際に、入力された前記場所名文字列に対応するセットデータを取得し、取得した前記セットデータを用いてコンピュータ・グラフィックスを作成する画像作成装置であって、前記場所名文字列と前記セットデータとの組を対応付けた文字列・セット対応表と、を具備し、文字列・CG変換処理部は、前記文字列・セット対応表から前記場所名文字列を検索し、前記表示制御部は、文字列・CG変換処理部が検索した前記場所名文字列の一覧を前記入力画面に表示する。

## 【0014】

これにより、保持するセットデータを代表する場所名文字列の一覧を表示することができる。この結果、ユーザが選択できる場所を容易に把握でき、確実にコンピュータ・グラフィックスを作成できる。

## 【0015】

本発明の第4の態様は、第3の態様にかかる画像作成装置において、前記文字列・CG変換処理部は、前記入力画面に前記場所名文字列を指示するテキストの入力があった場合に、前記文字列・セット対応表を参照し、入力された前記テキストが部分一致する前記場所名文字列を検索する。

## 【0016】

これにより、入力されたテキストに対応する場所名文字列を表示できるので、ユーザは、入力したテキストに対応する場所名文字列があるか、言い換えれば入力したテキストに対応するセットデータがあるかを認識できる。そして、ユーザは、表示された場所文字列の一覧から所望の場所文字列を選択できる。

## 【0017】

本発明の第5の態様は、第1の態様から第4の態様のいずれかにかかる画像作成装置において、前記入力画面から主語を表す主語名詞文字列が入力された際に、入力された前記主語名詞文字列に対応するキャラクタデータを取得し、取得した前記キャラクタデータを用いてコンピュータ・グラフィックスを作成する画像作成装置であって、前記主語名詞文字列と前記キャラクタデータとの組を対応付けた文字列・キャラクタ対応表と、を具備し、文字列・CG変換処理部は、前記文字列・キャラクタ対応表から前記主語名詞文字列を検索し、前記表示制御部は、文字列・CG変換処理部が検索した前記主語名詞文字列の一覧を前記入力画面に表示する。

## 【0018】

これにより、保持するキャラクタデータを代表する主語文字列の一覧を表示することができる。この結果、ユーザが選択できる主語を容易に把握でき、確実にコンピュータ・グラフィックスを作成できる。

## 【0019】

本発明の第6の態様は、第5の態様にかかる画像作成装置において、前記文字列・CG変換処理部は、前記入力画面に前記主語名詞文字列を指示するテキストの入力があった場合に、前記文字列・キャラクタ対応表を参照し、入力された前記テキストが部分一致する前記主語名詞文字列を検索する。

【0020】

これにより、入力されたテキストに対応する主語文字列を表示できるので、ユーザは、入力したテキストに対応する主語文字列があるか、言い換えれば入力したテキストに対応するキャラクタデータがあるかを認識できる。そして、ユーザは、表示された主語文字列の一覧から所望の主語文字列を選択できる。

【0021】

本発明の第7の態様は、第5の態様にかかる画像作成装置において、前記動詞文字列が前記キャラクタデータと対応付けられ、文字列・CG変換処理部は、前記入力画面において選択された前記キャラクタデータに対応する前記動詞文字列を検索する。

【0022】

これにより、キャラクタデータに対応する動詞文字列の一覧を表示でき、ユーザは選択できる動作文字列を把握できる。

【0023】

本発明の第8の態様は、第3の態様または第4の態様にかかる画像作成装置において、前記入力画面から前記動詞文字列が取りうる目的語を表すオブジェクト名文字列が入力された際に、入力された前記オブジェクト名文字列に対応するオブジェクトパラメータを取得し、取得した前記オブジェクトパラメータおよび前記動作データを用いてコンピュータ・グラフィックスを作成する画像作成装置であって、前記文字列・CG変換処理部は、前記入力画面において選択された前記セットデータに含まれるオブジェクト名文字列を検索し、前記表示制御部は前記オブジェクト名文字列の一覧を表示する。

【0024】

これにより、動詞文字列の目的語に対応するオブジェクト名文字列の一覧を表示でき、ユーザが選択できる動詞文字列の目的語を把握できる。

【0025】

本発明の第9の態様は、第8の態様にかかる画像作成装置において、前記文字列・CG変換処理部は、前記入力画面に前記動詞文字列が取り得る目的語を表すオブジェクト名文字列を指示するテキストの入力があった場合に、前記文字列・セット対応表を参照し、入力された前記テキストが部分一致する前記オブジェクト名文字列を検索する。

【0026】

これにより、入力されたテキストに対応するオブジェクト名文字列を表示できるので、ユーザは、入力したテキストに対応するオブジェクト名文字列があるかを認識できる。そして、ユーザは、表示されたオブジェクト名文字列の一覧から所望のオブジェクト名文字列を選択できる。

【0027】

本発明の第10の態様は、第1の態様から第9の態様のいずれかの画像作成装置において、前記動作データには表現を表す表現副詞文字列がさらに対応付けられ、前記文字列・CG変換処理部は、前記入力画面に前記表現副詞文字列を指示するテキストの入力があった場合に、入力された前記テキストが部分一致する前記表現副詞文字列を検索し、前記表示制御部が前記表現副詞文字列を表示する。

【0028】

これにより、入力されたテキストに対応する表現副詞文字列を表示できるので、ユーザは、入力したテキストに対応する表現副詞文字列があるかを認識できる。そして、ユーザは、表示された表現副詞文字列の一覧から所望の表現副詞文字列を選択できる。

【0029】

本発明の第11の態様は、第1の態様から第10の態様のいずれかの画像作成装置において、前記キャラクタデータには表現を表すキャラクタ表現形容詞文字列がさらに対応付



けられ、前記文字列・CG変換処理部は、前記入力画面に前記キャラクタ表現形容詞文字列を指示するテキストの入力があった場合に、入力された前記テキストが部分一致する前記キャラクタ表現形容詞文字列を検索し、前記表示制御部が前記キャラクタ表現形容詞文字列を表示する。

【0030】

これにより、入力されたテキストに対応するキャラクタ表現形容詞文字列を表示できるので、ユーザは、入力したテキストに対応するキャラクタ表現形容詞文字列があるかを認識できる。そして、ユーザは、表示されたキャラクタ表現形容詞文字列の一覧から所望のキャラクタ表現形容詞文字列を選択できる。

【0031】

本発明の第12の態様は、第1の態様から第11の態様のいずれかにかかる画像作成装置において、前記オブジェクト名文字列には表現を表すオブジェクト表現形容詞文字列がさらに対応付けられ、前記文字列・CG変換処理部は、前記入力画面に前記オブジェクト表現形容詞文字列を指示するテキストの入力があった場合に、入力された前記テキストが部分一致する前記オブジェクト表現形容詞文字列を検索し、前記表示制御部が前記オブジェクト表現形容詞文字列を表示する。

【0032】

これにより、入力されたテキストに対応するオブジェクト表現形容詞文字列を表示できるので、ユーザは、入力したテキストに対応するオブジェクト表現形容詞文字列があるかを認識できる。そして、ユーザは、表示されたオブジェクト表現形容詞文字列の一覧から所望のオブジェクト表現形容詞文字列を選択できる。

【0033】

本発明の第13の態様は、テキストを入力する入力画面を表示し、コンピュータ・グラフィックスの動作に関するデータである動作データと前記動作データの動詞文字列との組を対応付けた文字列・動作対応表を保持し、前記文字列・動作対応表から前記動詞文字列を検索し、検索した前記動詞文字列の一覧を前記入力画面に表示し、前記入力画面から前記動詞文字列が入力された際に、入力された前記動詞文字列に対応する前記動作データを取得し、取得した前記動作データを用いてコンピュータ・グラフィックスを作成することの特徴とする画像作成方法である。

【0034】

(実施の形態1)

以下、本発明の実施の形態1にかかる画像作成装置について説明する。まず、実施の形態1にかかる画像作成装置の構成について、図1を用いて説明する。図1は、実施の形態1にかかる画像作成装置の構成図である。

【0035】

実施の形態1にかかる画像作成装置100は、装置全体を制御するCPU101が設けられている。CPU101は、HDD102に格納されたプログラムをRAM103にロードして実行することで、各種機能を持つ処理部としても動作する。

【0036】

また、画像作成装置100には、キャラクタを動作させるためのコンピュータ・グラフィックスのアニメーションデータである動作データ104を複数格納する動作データ記憶部105が設けられている。

【0037】

動作データ104は、キャラクタを所定動作させるためのパラメータ群である。パラメータとしては、回転行列、移動行列などがある。

【0038】

また、動作データ104は、所定の文字列(動詞文字列)に対応付けられている。実施の形態1では、文字列と動作データ104とを対応付けて格納した文字列・動作対応表106を文字列・動作対応表記憶部107に格納することにより、文字列とこれに対応する動作データ104との対応を取っている。

## 【0039】

なお、文字列・動作対応表106の詳細については、後述する。

## 【0040】

また、画像作成装置100には、キャラクタを生成・表示するためのコンピュータ・グラフィックスの形状及びテキストデータであるキャラクタデータ116を格納するキャラクタデータ記憶部117が設けられている。

## 【0041】

キャラクタデータ116は、キャラクタのパラメータ情報である。なお、実施の形態1では、キャラクタデータ116はひとつとなっている。

## 【0042】

また、画像作成装置100には、キーボード、マウスなどの入力部108が設けられている。また、画像作成装置100には、入力部108の制御および、入力部108から入力された文字列を検出する入力制御部109が設けられている。入力制御部109は、検出した文字列を文字列・CG変換処理部110へ送る。

## 【0043】

文字列・CG変換処理部110は、文字列・動作対応表106を参照し、入力制御部109から送られてきた文字列が部分一致する動詞文字列201を検出する。そして、文字列・CG変換処理部110は、検出した動詞文字列201を表示制御部111へ送る。

## 【0044】

表示制御部111は、ユーザがコンピュータ・グラフィックスを作成するための文字列（シナリオ）を入力するためのGUIを作成し、このGUIに文字列・CG変換処理部110から送られてきた動詞文字列201の一覧を加え、モニタ112に表示する。

## 【0045】

文字列・CG変換処理部110は、文字列・動作対応表106を参照し、入力制御部109から送られてきた、動詞文字列201の一覧から選択された動詞文字列と完全一致する動作データへのリンク情報202を検出する。そして、文字列・CG変換処理部110は、検出した動作データへのリンク情報202がリンクする動作データ104を動作データ記憶部105から読み出し、表示制御部111へ送る。

## 【0046】

また、表示制御部111は、キャラクタデータ116に、動作データ104を加味してコンピュータ・グラフィックスを作成するような機能を持っている。言い換えれば、キャラクタデータ116および動作データ104は、表示制御部111がコンピュータ・グラフィックスを作成できるような仕様のパラメータ群となっている。

## 【0047】

なお、表示制御部111が作成するGUIについての詳細は、後述する。

## 【0048】

また、画像作成装置100には、インターネット114を介して他の端末115a、115bと通信を行うための送受信部113が設けられている。

## 【0049】

これにより、画像作成装置100は、インターネット114経由で他の端末115a、115bが作成したコンピュータ・グラフィックスデータを取得できる。また、コンピュータ・グラフィックスデータは、予め取得して動作データ記憶部105に蓄積しておいてもよいし、入力部108からユーザが文字列を入力した際にインターネット114経由でユーザが入力した文字列に対応するコンピュータ・グラフィックスデータをネットワーク上から検索してネットワーク上のリンク先から取得する形態であっても良い。

## 【0050】

また、各種処理部101～113は、システムバス118により接続されている。

## 【0051】

このように、画像作成装置100は、動作データ104と、動詞文字列201と動作データ104との対応を示す文字列・動作対応表106を具備することにより、ユーザがテ

キストを入力する画面に利用可能なコンピュータ・グラフィックスデータに対応する動詞文字列の一覧を表示することを可能としている。

【0052】

次に、文字列・動作対応表106について図2を用いて詳細に説明する。図2は、実施の形態1にかかる文字列・動作対応表106の構成図である。

【0053】

文字列・動作対応表106は、動詞文字列201と、動詞文字列201に対応した動作データ104へのリンク情報202と、の組を複数持つテーブルになっている。

【0054】

また、文字列・動作対応表106には、ひとつの動詞文字列201に対して、複数の動作データ104へのリンク情報202が対応付けられている。つまり、ひとつの動詞文字列201に対して複数の動作データ104を持っている。

【0055】

これにより、文字列・CG変換処理部110は、文字列・動作対応表106を参照することにより、入力部108から入力された文字列に対応する動詞文字列201があるか容易に検出でき、その動詞文字列201の一覧を表示制御部111へ送ることができる。また、文字列・CG変換処理部110は、文字列・動作対応表106を参照することにより、入力された文字列（動詞文字列201）に対する動作データ104の取得先を容易に検出できる。さらに、文字列・CG変換処理部110は、文字列・動作対応表106を参照することにより、入力された文字列（動詞文字列201）に対する動作データの複数のバリエーションを容易に検索、選択および利用できる。

【0056】

次に、表示制御部111が作成するGUIについて、図3を用いて詳細に説明する。図3は、実施の形態1にかかるGUIを示す図である。

【0057】

実施の形態1にかかるGUI300の上部には、コンピュータ・グラフィックスの主役（この例では「うさぎ」）を表示するための主役表示部301と、主役に動作させる内容を入力する動作入力部302がある。

【0058】

動作入力部302は、ユーザが文字を入力した時点において入力した文字と部分一致する動詞文字列201の一覧を表示する。例えば、ユーザが1文字入力するとその文字を先頭に持つ動詞文字列201を全て表示する。また、ユーザが2文字入力するとこの2文字先頭に持つ動詞文字列201を全て表示する。

【0059】

これにより、ユーザは、動作入力部302を参照することにより、動作データ104を持つ動作を認識でき、認識した上で所望の動作を入力できる。

【0060】

また、GUI300の中ほどには、ユーザが動作入力部302で選択した動詞文字列201に対応する動作データ104のプレビューを表示するプレビュー表示部303が設けられている。

【0061】

これにより、ユーザは、選択した動作に対応するコンピュータ・グラフィックスの内容を確認できる。

【0062】

また、GUI300の下部左方には、ユーザが動作入力部302で選択した動詞文字列に対応する動作データ104が複数ある場合、現在プレビュー表示部303に表示している動作データ104以外の動作データ104を選択するための次候補ボタン304が設けられている。

【0063】

これにより、ユーザは、選択した動作に対応する動作データ104が複数ある場合にも

、これらの動作データ104のバリエーションから所望の動作データ104を選択できる。

【0064】

また、GUI300の下部右方には、プレビュー表示部303に表示された動作データ104を選択・決定するための決定ボタン305が設けられている。

【0065】

次に、画像作成装置100のコンピュータ・グラフィックス作成処理について、図4を用いて詳細に説明する。図4は、実施の形態1にかかる画像作成装置100のコンピュータ・グラフィックス作成処理のフローチャートである。

【0066】

まず、画像作成装置100の表示制御部111が図3に示すGUI300をモニタ112に表示する。次に、画像作成装置100の入力制御部109が、入力部108からGUI300に対してシナリオの入力があるか監視する(S401)。具体的には、入力制御部109は、GUI300の動作入力部302にシナリオの入力があるかを監視する。

【0067】

そして、S401において1文字でもシナリオの入力があると、表示制御部111がGUI300の動作入力部302にその文字を表示する。次に、入力制御部109は、入力された文字を文字列・CG変換処理部110へ送る。

【0068】

文字列・CG変換処理部110は、文字列・動作対応表106を検索し(S402)送られてきた文字を先頭に持つ動詞文字列201があるか検索する(S403)。

【0069】

そして、S403において送られてきた文字を先頭に持つ動詞文字列201を検出した場合には、文字列・CG変換処理部110は、検出した動詞文字列201を表示制御部111へ送る。そして、表示制御部111が、送られてきた動詞文字列201を動作入力部302の入力された文字に並べて表示する(S404)。

【0070】

例えば、S401において、動作入力部302に「じ」という入力があった場合、文字列・CG変換処理部110は、文字列・動作対応表106から「じ」を先頭に持つ動詞文字列「じたばたする」と「じゃんぷする」を検索し(S402、403)、表示制御部111へ送る。そして、表示制御部111が、図5に示すように、送られてきた動詞文字列201である「じたばたする」と「じゃんぷする」を動作入力部302の入力された文字である「じ」に並べて表示する(S404)。

【0071】

このように、入力された文字を先頭に持つ動詞文字列201を表示することにより、ユーザは、入力された文字を先頭に持つ動詞文字列201があるか、言い換えれば入力された文字を先頭に持つ動作データ104があるかを認識できる。そして、ユーザは、入力された文字を先頭に持つ動詞文字列201の一覧から所望の動詞文字列201を選択できる。

【0072】

また、S404において、動詞文字列201の一覧を表示する際に、今までユーザが選択した履歴を用いて、選択回数の多い動詞文字列201から順に並べるようにする。また、S404において、動作データを表示する際に、今までユーザが選択した履歴を用いて、選択回数の多い動作データから順に表示するようにする。

【0073】

なお、S401において、動作入力部302に文字を入力せず、マウスなどでクリックした場合には、文字列・動作対応表106に格納された動詞文字列201を全て表示するようにする。

【0074】

次に、入力制御部109は、S401において入力されたシナリオの追加シナリオの入

力がある監視する(S405)。そして、S405において、追加シナリオがある場合は、追加シナリオを含んだ文字列に対してS402以降の処理をする。

【0075】

例えば、S405において、GUI300の動作入力部302に「じ」に続いて「た」という入力があったとすると、文字列・CG変換処理部110は、文字列・動作対応表106から「じた」を先頭に持つ動詞文字列「じたばたする」を検索し(S402、403)、表示制御部111へ送る。そして、表示制御部111が、図6に示すように、送られてきた動詞文字列201である「じたばたする」を動作入力部302に表示する(S404)。

【0076】

このように、ユーザが次々に文字を追加して入力することにより、動詞文字列201の検索結果を狭めていくことができる。

【0077】

次に、入力制御部109は、ユーザが動作入力部302を用いて動詞文字列201を決定するか監視し、ユーザが動詞文字列201を決定すると、決定した動詞文字列201を文字列・CG変換処理部110へ送る。

【0078】

これに対し、文字列・CG変換処理部110は、文字列・動作対応表106を参照し、送られてきた動詞文字列201に対応する動作データへのリンク情報202を抽出する。

【0079】

次に、文字列・CG変換処理部110は、抽出したリンク情報202を用いて、動作データ104を抽出し、抽出した動作データ104を表示制御部111へ送る。

【0080】

これに対し、表示制御部111は、送られてきた動作データ104をキャラクタデータ116に適応して、図7に示すように、GUI300のプレビュー表示部303にプレビューを表示する(S406)。

【0081】

なお、この際、表示制御部111は、送られてきた動作データ104が複数ある場合は、例えば先頭の動作データ104などを選択して、GUI300のプレビュー表示部303に選択した動作データ104に対するプレビューを表示する。

【0082】

次に、入力制御部109は、GUI300の次候補ボタン304が押下されるか、決定ボタン305が押下されるのを監視する(S407)。

【0083】

S407において決定ボタン305が押下されたと判断した場合には、一連の処理を終了し、作成したデータの保存、変換、他の端末への送信などを行う。

【0084】

一方、S407において、次候補ボタン304が押下されたと判断した場合には、文字列・CG変換処理部110は、ユーザが動作入力部302において選択した動詞文字列201に対応する動作データ104のうち、S406においてプレビューを表示している動作データ104以外の動作データ104を選択する。そして、文字列・CG変換処理部110は、選択した動作データ104を表示制御部111に送り、表示制御部111が送られてきた動作データ104をキャラクタデータ116に適応してプレビューを作成し、プレビュー表示部303に表示し(S408)、S407の処理に移行する。

【0085】

このように、ユーザが選択した動詞文字列201に対応する全てのプレビューを表示できる。この結果、ユーザは、選択した動詞文字列201に対応する動作データ104を、プレビューを見た上で選択することができる。

【0086】

以上説明したように、実施の形態1によれば、ユーザがシナリオを入力した際に、この

シナリオに対応する動作データ104の動詞文字列201の一覧を表示することができる。これにより、ユーザが入力したシナリオに対応するコンピュータ・グラフィックスデータが存在するのか容易に把握できる。

【0087】

また、GUI300に選択可能な動詞文字列201の一覧を表示することにより、ユーザが容易にキャラクタの動作を検索し選択指定できる。

【0088】

なお、画像作成装置100の各処理部の動作をプログラムにし、汎用のコンピュータに実行させる形態であってもよい。

【0089】

(実施の形態2)

以下、本発明の実施の形態2にかかる画像作成装置について説明する。実施の形態1は、ユーザが動作データのみを選択する形態であったが、実施の形態2は、コンピュータ・グラフィックスを作成するデータとして、動作データだけでなくキャラクタデータ、セットデータ、さらに動作データが作用するオブジェクトデータを選択できるようにしたものである。

【0090】

次に、実施の形態2にかかる画像作成装置の構成について図8を用いて説明する。図8は、実施の形態2にかかる画像作成装置の構成図である。なお、既に説明した部分と同一の部分には同一の符号を付与し説明を省略する。

【0091】

実施の形態2にかかる画像作成装置500には、複数のキャラクタデータ512を格納するキャラクタデータ記憶部511が設けられている。

【0092】

キャラクタデータ512は、キャラクタの頂点座標などのパラメータ群である。

【0093】

また、キャラクタデータ512は、所定の文字列(主語名詞文字列)に対応付けられている。実施の形態2では、文字列とキャラクタデータ512とを対応付けて格納した文字列・キャラクタ対応表510を文字列・キャラクタ対応表記憶部509に格納することにより、文字列とこれに対応するキャラクタデータ512との対応を取っている。

【0094】

なお、文字列・キャラクタ対応表510の詳細については、後述する。

【0095】

また、画像作成装置500には、キャラクタデータ512と動作データ104との対応を取るためのキャラクタ・動作対応表514を格納するキャラクタ・動作対応表記憶部513が設けられている。

【0096】

なお、キャラクタ・動作対応表514の詳細については、後述する。

【0097】

また、画像作成装置500には、場所や作用可能なオブジェクトなどのセットの情報であるセットデータ518を格納したセットデータ記憶部517が設けられている。

【0098】

また、画像作成装置500には、所定の文字列(場所名文字列)と、セットデータ518と、セットデータ518に含まれるオブジェクトとの対応を取るための文字列・セット対応表516を格納する文字列・セット対応表記憶部515が設けられている。

【0099】

なお、文字列・セット対応表516の詳細については、後述する。

【0100】

また、動作データ104には、セットデータ518に含まれるオブジェクトを用いる動作と用いない動作がある。そこで、画像作成装置500には、動詞文字列201がオブジ

エクトを用いるか否かの情報を記述した動作辞書520を格納する動作辞書記憶部519が設けられている。

【0101】

なお、動作辞書520の詳細は、後述する。

【0102】

また、画像作成装置500には、入力制御部501が設けられている。実施の形態2にかかる入力制御部501は、シナリオから、場所を表す場所名文字列1101、主語を表す主語名詞文字列901、動作を表す動詞文字列201を抽出し、文字列・CG変換処理部508へ送る。

【0103】

文字列・CG変換処理部508は、文字列・キャラクタ対応表510、キャラクタ・動作対応表514、文字列・セット対応表516、動作辞書520を参照し、入力制御部501から送られてきた文字列に対応するキャラクタデータ512、動作データ104、セットデータ518を選択する。そして、文字列・CG変換処理部508は、選択したキャラクタデータ512、動作データ104、セットデータ518を表示制御部506へ送る。

【0104】

表示制御部506は、送られてきたキャラクタデータ512、動作データ104、セットデータ518を基にコンピュータ・グラフィックスを作成し、モニタ112に表示する。

【0105】

次に、文字列・キャラクタ対応表510について図9を用いて詳細に説明する。図9は、実施の形態2にかかる文字列・キャラクタ対応表510の構成図である。

【0106】

文字列・キャラクタ対応表510は、キャラクタデータ512の主語名詞文字列901と、主語名詞文字列901に対応したキャラクタデータ512へのリンク情報902と、キャラクタデータ512の特徴を現すキャラクタ形容詞文字列903の組を複数持つテーブルになっている。

【0107】

また、文字列・キャラクタ対応表510には、ひとつの主語名詞文字列901に対して、複数のキャラクタデータ512へのリンク情報902が対応付けられている。つまり、ひとつの主語名詞文字列901に対して複数のキャラクタデータ512を持っている。

【0108】

これにより、文字列・CG変換処理部508は、文字列・キャラクタ対応表510を参照することにより、入力部108から入力された文字列に対応する主語名詞文字列901があるか容易に検出でき、その主語名詞文字列901の一覧を表示制御部506へ送ることができる。また、文字列・CG変換処理部508は、文字列・キャラクタ対応表510を参照することにより、入力された文字列（主語名詞文字列901）に対するキャラクタデータ512の取得先を容易に検出できる。

【0109】

次に、キャラクタ・動作対応表514の構成について、図10を用いて詳細に説明する。図10は、実施の形態2にかかるキャラクタ・動作対応表514の構成図である。

【0110】

キャラクタ・動作対応表514は、キャラクタデータ名1001と、動詞文字列1002と、動詞文字列1002に対応した表現名文字列1003と、動詞文字列1002に対応した動作データ104へのリンク情報1004と、の組を複数持つテーブルになっている。

【0111】

また、キャラクタ・動作対応表514には、ひとつのキャラクタデータ名1001に対して、複数の動詞文字列1002が対応付けられている。つまり、ひとつのキャラクタデ

ータ 512 に対して複数の動作データ 104 を持っている。

【0112】

また、キャラクタ・動作対応表 514 には、ひとつの動詞文字列 1002 に対して複数の動作データへのリンク情報 1004 が対応付けられている。また、キャラクタ・動作対応表 514 には、ひとつの動詞文字列 1002 に対して一つ以上の表現名文字列 1003 が対応付けられていてもよい。つまり、ひとつの動詞文字列 1002 に対して複数の表現を持つ動作データ 104 が対応付けられている。

【0113】

これにより、文字列・CG変換処理部 508 は、キャラクタ・動作対応表 514 を参照することにより、入力部 108 から入力されたキャラクタが行える動作に対応する動詞文字列 1002 があるか容易に検出でき、その動詞文字列 1002 の一覧を表示制御部 506 へ送ることができる。また、文字列・CG変換処理部 508 は、キャラクタ・動作対応表 514 を参照することにより、入力された動詞文字列 1002 に対する動作データ 104 の取得先を容易に検出できる。

【0114】

次に、文字列・セット対応表 516 の構成について、図 11 を用いて詳細に説明する。図 11 は、実施の形態 2 にかかる文字列・セット対応表 516 の構成図である。

【0115】

文字列・セット対応表 516 は、場所名文字列 1101 と、場所名文字列 1101 に対応したセットデータ 518 のリンク情報 1102 と、場所名文字列 1101 に対応したセットデータ 518 が備えるオブジェクト名 1103 と、オブジェクト名 1103 が示すオブジェクトの特徴を表すオブジェクト形容詞文字列 1104 と、オブジェクトの位置や大きさ、作用範囲などのオブジェクトパラメータ 1105 と、の組を複数持つテーブルになっている。

【0116】

また、文字列・セット対応表 516 には、ひとつの場所名文字列 1101 に対して、複数のセットデータへのリンク情報 1102 が対応付けられている。つまり、ひとつの場所名文字列 1102 に対して複数のセットデータ 518 を持っている。

【0117】

また、文字列・セット対応表 516 には、ひとつのセットデータへのリンク情報 1102 に対して複数のオブジェクト名 1103 が対応付けられている。つまり、ひとつのセットデータ 518 に対して複数のオブジェクト 1103 が対応付けられている。

【0118】

これにより、文字列・CG変換処理部 508 は、文字列・セット対応表 516 を参照することにより、入力部 108 から入力された場所名文字列 1101 が利用できるか容易に検出でき、その場所名文字列 1102 の一覧を表示制御部 506 へ送ることができる。また、文字列・CG変換処理部 508 は、文字列・セット対応表 516 を参照することにより、入力された場所名文字列に対するセットデータ 518 の取得先を容易に検出できる。

【0119】

次に、動作辞書 520 の構成について図 12 を用いて説明する。図 12 は、実施の形態 2 にかかる動作辞書 520 の構成図である。

【0120】

動作辞書 520 には、複数の動詞文字列と動詞文字列がオブジェクトを必要とするか否かの情報が記述されている。図 12 の例では、「+」が記述された動詞文字列（例えば、「sit on」）は後ろにオブジェクトを要することを意味する。また、「\*」が記述された動詞文字列（例えば、「stand up」）は間にオブジェクトを要することを意味する。また、「+」と「\*」が記述された動詞文字列（例えば、「made up」）は、間と後ろにオブジェクトを要することを意味する。

【0121】

これにより、文字列・CG変換処理部 508 は、動作辞書 520 を参照することにより



、入力部108から入力された動詞文字列がオブジェクトを必要とするかどうかとその位置を容易に検出でき、オブジェクトを必要とするか否かの情報を表示制御部506へ送ることができる。

【0122】

次に、表示制御部506が作成するGUIについて、図13を用いて詳細に説明する。図13は、実施の形態2にかかるGUIを示す図である。

【0123】

実施の形態2にかかるGUI1300の上部には、コンピュータ・グラフィックスのシーン名を設定するシーン入力部1301が設けられている。シーン入力部1301には、シーン番号等のシーン名が入力される。

【0124】

また、GUI1300のシーン入力部1301の下方には、コンピュータ・グラフィックスの場面、状況、ロケーション等の情報を入力する場所名文字列入力部1302が設けられている。

【0125】

場所名文字列入力部1302は、ユーザが文字を入力した時点において利用可能である場所名文字列1101の一覧を表示する。例えば、ユーザが1文字入力するとその文字を先頭に持つ場所名文字列1101を全て表示する。また、ユーザが2文字入力するとこの2文字先頭に持つ場所名文字列1101を全て表示する。

【0126】

これにより、ユーザは、場所名文字列入力部1302を参照することにより、セットデータ518を持つ場所名文字列1101を認識でき、認識した上で所望の場所名文字列1101を入力できる。

【0127】

また、GUI1300の場所名文字列入力部1302の下方には、コンピュータ・グラフィックスの主語を入力するための主語入力部1303がある。

【0128】

主語入力部1303は、ユーザが文字を入力した時点において利用可能である主語名詞文字列901の一覧を表示する。例えば、ユーザが1文字入力するとその文字を先頭に持つ主語名詞文字列901を全て表示する。また、ユーザが2文字入力するとこの2文字先頭に持つ主語名詞文字列901を全て表示する。

【0129】

これにより、ユーザは、主語名詞文字列901を参照することにより、キャラクターデータ512を持つ主語名詞文字列901を認識でき、認識した上で所望の主語名詞文字列901を入力できる。

【0130】

また、GUI1300の主語入力部1303の右方には、キャラクターに動作させる内容を入力する動作入力部1304がある。

【0131】

動作入力部1304は、ユーザが主語入力部1303に主語名詞文字列901を設定した時点で、設定した主語名詞文字列901に対応する動詞文字列1002の一覧を表示する。また、動作入力部1304は、ユーザが文字を入力した時点において対応する動詞文字列1002の一覧を表示する。例えば、ユーザが1文字入力するとその文字を先頭に持つ動詞文字列1002を全て表示する。また、ユーザが2文字入力するとこの2文字先頭に持つ動詞文字列1002を全て表示する。

【0132】

また、動作入力部1304は、ユーザが動詞文字列1002の入力が終わると、入力された動詞文字列1002に対応する表現名文字列1003がある場合その一覧を表示する。また、この場合も、動作入力部1304は、ユーザが文字を入力した時点において対応する表現名文字列1003の一覧を表示する。

## 【0133】

これにより、ユーザは、動作入力部1304を参照することにより、入力したキャラクタに対応する動詞文字列1002を認識でき、認識した上で所望の動詞文字列1002を入力できる。

## 【0134】

また、GUI1300の動作入力部1304の右方には、動作が作用するオブジェクトを入力する目的語入力部1305がある。

## 【0135】

目的語入力部1305は、ユーザが動作入力部1304に動詞文字列1002を設定した時点で、設定した動詞文字列1002が作用するオブジェクト名1103の一覧を表示する。また、目的語入力部1305は、ユーザが文字を入力した時点において作用可能なオブジェクト名1103の一覧を表示する。例えば、ユーザが1文字入力するとその文字を先頭に持つオブジェクト名1103を全て表示する。

## 【0136】

これにより、ユーザは、目的語入力部1305を参照することにより、入力した動詞文字列1002に対応するオブジェクト名1103を認識でき、認識した上で所望のオブジェクト名1103を入力できる。

## 【0137】

また、GUI1300の右方下部には、ユーザがGUI1300の場所名文字列入力部1302、主語入力部1303、動作入力部1304、および目的語入力部1305から入力したシナリオに対応するコンピュータ・グラフィックスのプレビューを表示するプレビュー表示部1306が設けられている。また、プレビュー表示部1306にコンピュータ・グラフィックスを表示する際には、プレビュー表示部1306の下方にあるプレビューボタン1308を用いる。

## 【0138】

また、プレビュー表示部1306は、場所名文字列1101に対応するプレビュー、主語名詞文字列901に対応するプレビュー、動詞文字列1002に対応するプレビュー、およびオブジェクト名1103に対応するプレビューの表示もする。

## 【0139】

これにより、ユーザは、入力したシナリオに対応するコンピュータ・グラフィックスの内容を確認できる。

## 【0140】

また、GUI1300の下部右方には、ユーザが場所名文字列入力部1302、主語入力部1303、動作入力部1304、および目的語入力部1305で選択した場所名文字列1101、主語名詞文字列901、動詞文字列1002、およびオブジェクト名1103に対応するデータが複数ある場合、現在プレビュー表示部1306に表示しているプレビューに用いている場所名文字列1101、主語名詞文字列901、動詞文字列1002、およびオブジェクト名1103に対応するデータ以外のデータを選択するための次候補ボタン1307が設けられている。

## 【0141】

これにより、ユーザは、選択した場所名文字列1101、主語名詞文字列901、動詞文字列1002、およびオブジェクト名1103に対応するデータが複数ある場合にも、これらのデータから所望のデータを選択できる。

## 【0142】

また、GUI1300の下部右方には、プレビュー表示部1306に表示されたプレビューに対応する場所名文字列1101、主語名詞文字列901、動詞文字列1002、およびオブジェクト名1103を選択したデータとして表示制御部506へ送る送信ボタン1309が設けられている。

## 【0143】

次に、画像作成装置500のシナリオ決定処理について、図14を用いて詳細に説明す

る。図14は、実施の形態2にかかる画像作成装置500のシナリオ決定処理のフローチャートである。

【0144】

まず、画像作成装置500は、入力制御部501において、GUI1300のシーン入力部1301からシーンの入力があるか監視し、シーンの入力があった場合は、文字列・CG変換処理部508において、シーンの設定をする(S601)。なお、S601の処理の詳細については、後述する。

【0145】

次に、画像作成装置500は、入力制御部501において、GUI1300の場所名文字列入力部1302から場所名文字列1101の入力があるか監視し、場所名文字列1101の入力があった場合は、文字列・CG変換処理部508において、セットの決定をする(S602)。なお、S602の処理の詳細については、後述する。

【0146】

次に、画像作成装置500は、入力制御部501において、GUI1300の主語入力部1303から主語名詞文字列901の入力があるか監視し、主語名詞文字列901の入力があった場合は、文字列・CG変換処理部508において、キャラクタの決定をする(S603)。なお、S603の処理の詳細については、後述する。

【0147】

次に、画像作成装置500は、入力制御部501において、GUI1300の動作入力部1304から動詞文字列1002の入力があるか監視し、動詞文字列1002の入力があった場合は、文字列・CG変換処理部508において、動作の決定をする(S604)。なお、S604の処理の詳細については、後述する。

【0148】

次に、画像作成装置500は、動作辞書520を検索し(S605)、S604において決定した動作がオブジェクトを必要とするか否かを判断する(S606)。

【0149】

そして、S606でオブジェクトが必要な場合は、文字列・CG変換処理部508は、文字列・セット対応表516を参照し、オブジェクト一覧を抽出し、表示制御部506へ送る。そして、表示制御部506がオブジェクト名一覧を表示する。そして、画像作成装置500は、入力制御部501において、GUI1300の目的語入力部1305からオブジェクト名1103の入力があるか監視し、オブジェクト名1103の入力があった場合は、文字列・CG変換処理部508において、オブジェクトの決定をする(S607)。なお、S607の処理の詳細については、後述する。

【0150】

そして、画像作成装置500は、入力制御部501において、GUI1300のシーン入力部1301からシーンの追加があるか監視し(S608)、シーンの追加があった場合は、追加したシーンに対してS601に以降の処理を行う。

【0151】

一方、S606において、オブジェクトが必要でないと判断すると、画像作成装置500は、S607の処理を省いて、S608の処理に移行する。

【0152】

以上のように画像作成装置500は、コンピュータ・グラフィックスを作成するためのシナリオを決定する。

【0153】

次に、画像作成装置500のセット決定処理(S602)の動作について、図15を用いて詳細に説明する。図15は、実施の形態2にかかる画像作成装置500のセット決定処理のフローチャートである。

【0154】

まず、画像作成装置500の入力制御部501が、入力部108からGUI1300に対してシナリオの入力があるか監視する(S701)。具体的には、S701において、

場所名文字列入力部 1302 にマウスなどの選択（クリック処理）があるか、もしくは場所名文字列の入力があるかを監視する。

【0155】

そして、S701 においてシナリオの入力があると、入力制御部 501 は、場所名文字列 1101 の入力があった場合は入力された文字を、クリック処理があった場合はその旨を文字列・CG変換処理部 508 へ送る。

【0156】

次に、文字列・CG変換処理部 508 は、文字列・セット対応表 516 を検索する（S702）。そして、文字列・CG変換処理部 508 は、場所名文字列 1101 に関する文字を受信した場合は、送られてきた文字を先頭に持つ場所名文字列 1101 があるか検索する。

【0157】

また、文字列・CG変換部 508 は、クリック処理があった旨の情報を受信すると、文字列・セット対応表 516 の全ての場所名文字列 1101 を検索する（S703）。

【0158】

そして、S703 において場所名文字列 1101 を検出した場合には、文字列・CG変換処理部 508 は、検出した場所名文字列 1101 を表示制御部 506 へ送る。そして、表示制御部 506 が、送られてきた場所名文字列 1101 を場所名文字列入力部 1302 の入力された文字に並べて表示する（S704）。

【0159】

例えば、S701 において、場所名文字列入力部 1302 にクリック処理があった場合、文字列・CG変換処理部 508 は、文字列・セット対応表 516 から全ての場所名文字列 1101 を検索し（S702、703）、表示制御部 506 へ送る。そして、表示制御部 506 が、図 16 に示すように、送られてきた場所名文字列 1101 である「Park」と「School」を場所名文字列入力部 1302 に並べて表示する（S704）。

【0160】

このように、場所名文字列 1101 の一覧を表示することにより、ユーザは、どのような場所が利用できるかを認識できる。

【0161】

また、S704 において、場所名文字列 1101 の一覧を表示する際に、今までユーザが選択した履歴を用いて、選択回数の多い場所名文字列 1101 から順に並べるようにする。

【0162】

次に、入力制御部 501 は、S701 において入力されたシナリオの追加シナリオの入力がある監視する（S705）。そして、S705 において、追加シナリオがある場合は、追加シナリオを含んだ文字列に対して S702 以降の処理をする。

【0163】

次に、入力制御部 501 は、ユーザが場所名文字列入力部 1302 を用いて場所名文字列 1101 を決定するか監視し、ユーザが場所名文字列 1101 を決定すると、決定した場所名文字列 1101 を文字列・CG変換処理部 508 へ送る。

【0164】

これに対し、文字列・CG変換処理部 508 は、文字列・セット対応表 516 を参照し、送られてきた場所名文字列 1101 に対応するセットデータへのリンク 1102 を抽出する。

【0165】

次に、文字列・CG変換処理部 508 は、抽出したリンク情報 1102 を用いて、セットデータ 518 を抽出し、抽出したセットデータ 518 を表示制御部 506 へ送る。

【0166】

これに対し、表示制御部 506 は、送られてきたセットデータ 518 を、GUI 1300 のプレビュー表示部 1306 にプレビューを表示する（S706）。

## 【0167】

なお、この際、表示制御部506は、送られてきたセットデータ518が複数ある場合は、例えば先頭のセットデータ518などを選択して、GUI1300のプレビュー表示部1306に選択したセットデータ518に対するプレビューを表示する。

## 【0168】

次に、入力制御部501は、GUI1300の次候補ボタン1307が押下されるか、送信ボタン1309が押下されるのを監視する(S707)。

## 【0169】

S707において送信ボタン1309が押下されたと判断した場合には、表示制御部506は、処理を終了し、次候補ボタン1307が押下されたと判断した場合には、文字列・CG変換処理部508は、ユーザが場所名文字列入力部1302において選択した場所名文字列1101に対応するセットデータ518のうち、S706においてプレビューを表示しているセットデータ518以外のセットデータ518を選択する。そして、文字列・CG変換処理部508は、選択したセットデータ518を表示制御部506に送り、表示制御部506が送られてきたセットデータ518を用いてプレビューを作成し、プレビュー表示部1306に表示し(S708)、S707の処理に移行する。

## 【0170】

このように、ユーザが選択した場所名文字列1101に対応するセットデータ518の全てのプレビューを表示できる。この結果、ユーザは、選択した場所名文字列1101に対応するセットデータ518を、プレビューを見た上で選択することができる。

## 【0171】

以上のように、ユーザに対して保持するセットデータ518の場所名文字列1101の一覧を表示することができる。これにより、ユーザは、どのようなセットデータ518が存在するのか容易に把握できる。

## 【0172】

また、GUI1300に選択可能なセットデータ518の場所名文字列1101の一覧を表示することにより、ユーザが文字列・セット対応表516を解析する必要がなくなり、容易に選択可能な場所名文字列1101の一覧を把握できる。

## 【0173】

次に、画像作成装置500のキャラクタ決定処理(S603)の動作について、図17を用いて詳細に説明する。図17は、実施の形態2にかかる画像作成装置500のキャラクタ決定処理のフローチャートである。

## 【0174】

画像作成装置500の入力制御部501が、入力部108からGUI1300に対してシナリオの入力があるか監視する(S801)。具体的には、S801において、主語入力部1303にマウスなどの選択(クリック処理)があるか、もしくは場所名文字列の入力があるかを監視する。

## 【0175】

そして、S801においてシナリオの入力があると、入力制御部501は、主語名詞文字列901の入力があつた場合は入力された文字を、クリック処理があつた場合はその旨を文字列・CG変換処理部508へ送る。

## 【0176】

次に、文字列・CG変換処理部508は、文字列・キャラクタ対応表510を検索する(S802)。そして、文字列・CG変換処理部508は、主語名詞文字列901に関する文字を受信した場合は、送られてきた文字を先頭に持つ主語名詞文字列901があるか検索する。また、文字列・CG変換部508は、クリック処理があつた旨の情報を受信すると、文字列・キャラクタ対応表510の全ての主語名詞文字列901を検索する(S803)。

## 【0177】

そして、S803において主語名詞文字列901を検出した場合には、文字列・CG変

換処理部508は、検出した主語名詞文字列901を表示制御部506へ送る。そして、表示制御部506が、送られてきた主語名詞文字列901を主語入力部1303の入力された文字に並べて表示する(S804)。

【0178】

例えば、S801において、主語入力部1303に「G」という入力があった場合、文字列・CG変換処理部508は、文字列・キャラクタ対応表510から「G」を先頭に持つ主語名詞文字列901を検索し(S802、803)、表示制御部506へ送る。そして、表示制御部506が、図18に示すように、送られてきた主語名詞文字列901である「Girll」と「Gorilla」を主語入力部1303に並べて表示する(S804)。

【0179】

このように、主語名詞文字列901の一覧を表示することにより、ユーザは、どのような主語名詞文字列901があるかを認識できる。

【0180】

また、S804において、主語名詞文字列901の一覧を表示する際に、今までユーザが選択した履歴を用いて、選択回数の多い主語名詞文字列901から順に並べるようにする。

【0181】

次に、入力制御部501は、S801において入力されたシナリオの追加シナリオの入力がある監視する(S805)。そして、S805において、追加シナリオがある場合は、追加シナリオを含んだ文字列に対してS802以降の処理をする。

【0182】

次に、入力制御部501は、ユーザが主語入力部1303を用いて主語名詞文字列901を決定するか監視し、ユーザが主語名詞文字列901を決定すると、決定した主語名詞文字列901を文字列・CG変換処理部508へ送る。

【0183】

これに対し、文字列・CG変換処理部508は、文字列・キャラクタ対応表510を参照し、送られてきた主語名詞文字列901に対応するキャラクタデータへのリンク902を抽出する。

【0184】

次に、文字列・CG変換処理部508は、抽出したリンク情報902を用いて、キャラクタデータ512を抽出し、抽出したキャラクタデータ512を表示制御部506へ送る。

【0185】

これに対し、表示制御部506は、送られてきたキャラクタデータ512を、GUI1300のプレビュー表示部1306にプレビューを表示する(S806)。

【0186】

なお、この際、表示制御部506は、送られてきたキャラクタデータ512が複数ある場合は、例えば先頭のキャラクタデータ512などを選択して、GUI1300のプレビュー表示部1306に選択したキャラクタデータ512に対するプレビューを表示する。

【0187】

次に、入力制御部501は、GUI1300の次候補ボタン1307が押下されるか、送信ボタン1309が押下されるのを監視する(S807)。

【0188】

S807において送信ボタン1309が押下されたと判断した場合には、表示制御部506は、処理を終了し、次候補ボタン1307が押下されたと判断した場合には、文字列・CG変換処理部508は、ユーザが主語入力部1303において選択した主語名詞文字列901に対応するキャラクタデータ512のうち、S806においてプレビューを表示しているキャラクタデータ512以外のキャラクタデータ512を選択する。そして、文字列・CG変換処理部508は、選択したキャラクタデータ512を表示制御部506に

送り、表示制御部506が送られてきたキャラクタデータ512を用いてプレビューを作成し、プレビュー表示部1306に表示し(S808)、S807の処理に移行する。

【0189】

このように、ユーザが選択した主語名詞文字列901に対応する全てのキャラクタデータ512のプレビューを表示できる。この結果、ユーザは、選択した主語名詞文字列901に対応するキャラクタデータ512を、プレビューを見た上で選択することができる。

【0190】

以上のように、ユーザに対して保持するキャラクタデータ512の主語名詞文字列901の一覧を表示することができる。これにより、ユーザは、どのようなキャラクタデータ512が存在するのか容易に把握できる。

【0191】

また、GUI1300に選択可能なキャラクタデータ512の主語名詞文字列901の一覧を表示することにより、ユーザが文字列・キャラクタ対応表510を解析する必要がなくなり、容易に選択可能な主語名詞文字列901の一覧を把握できる。

【0192】

次に、画像作成装置500の動作決定処理(S604)の動作について、図19を用いて詳細に説明する。図19は、実施の形態2にかかる画像作成装置500の動作決定処理のフローチャートである。

【0193】

まず、画像作成装置500の入力制御部501が、入力部108からGUI1300に対してシナリオの入力があるか監視する(S901)。具体的には、S901において、動作入力部1304にマウスなどの選択(クリック処理)があるか、もしくは動詞文字列の入力があるかを監視する。

【0194】

そして、S901においてシナリオの入力があると、入力制御部501は、動詞文字列の入力があった場合は入力された文字を、クリック処理があった場合はその旨を文字列・CG変換処理部508へ送る。

【0195】

次に、文字列・CG変換処理部508は、キャラクタ・動作対応表514を検索する(S902)。そして、文字列・CG変換処理部508は、動詞文字列1002に関する文字を受信した場合は、図14に示すキャラクタ決定処理(S603)において決定した主語名詞文字列901に対応し、かつ送られてきた文字を先頭に持つ動詞文字列1002があるか検索する。また、文字列・CG変換部508は、クリック処理があった旨の情報を受信すると、図14に示すキャラクタ決定処理(S603)において決定した主語名詞文字列901に対応する全ての動詞文字列1002を検索する(S903)。

【0196】

そして、S903において動詞文字列1002を検出した場合には、文字列・CG変換処理部508は、検出した動詞文字列1002を表示制御部506へ送る。そして、表示制御部506が、送られてきた動詞文字列1002を動作入力部1304の入力された文字に並べて表示する(S904)。

【0197】

例えば、S901において、動作入力部1304にクリック処理があった場合、文字列・CG変換処理部508は、キャラクタ・動作対応表514から、図14に示すキャラクタ決定処理(S603)において決定した主語名詞文字列901(例えば「Girl」)に対応する全ての動詞文字列1002を検索し(S902、903)、表示制御部506へ送る。そして、表示制御部506が、図20に示すように、送られてきた動詞文字列1002である「closes to」、「sits on」と「stands up」を動作入力部1304に並べて表示する(S904)。

【0198】

このように、動詞文字列1002の一覧を表示することにより、ユーザは、どのような

動詞文字列1002が選択可能か認識できる。

【0199】

また、S904において、動詞文字列1002の一覧を表示する際に、今までユーザが選択した履歴を用いて、選択回数の多い動詞文字列1002から順に並べるようにする。

【0200】

次に、入力制御部501は、S901において入力されたシナリオの追加シナリオの入力がある監視する(S905)。そして、S905において、追加シナリオがある場合は、追加シナリオを含んだ文字列に対してS902以降の処理をする。

【0201】

一方、S905において、追加シナリオがない場合は、文字列・CG変換処理部508は、キャラクタ・動作対応表514を検索し、S904において表示した動詞文字列1002に対応する表現名文字列1003があるか検索する(S906)。

【0202】

そして、S906において表現名文字列1003を検出した場合には、文字列・CG変換処理部508は、検出した表現名文字列1003を表示制御部506へ送る。そして、表示制御部506が、送られてきた表現名文字列1003を動作入力部1304の近傍に並べて表示する(S907)。

【0203】

次に、入力制御部501は、表現名文字列1003に対して(追加の)文字(シナリオ)入力がある監視する(S908)。そして、S908において、追加シナリオがある場合は、追加シナリオを含んだ文字列に対してS905以降の処理をする。

【0204】

具体的には、文字列・CG変換処理部508は、入力された文字を先頭に持つ表現名文字列1003を検索する。そして、表示制御部506がモニタに検索した表現名文字列1003を表示する。

【0205】

このように、表現名文字列1003の一覧を表示することにより、ユーザは、どのような表現名文字列1003が選択可能か認識できる。

【0206】

また、S907において、表現名文字列1003の一覧を表示する際に、今までユーザが選択した履歴を用いて、選択回数の多い表現名文字列1003から順に並べるようにする。

【0207】

次に、入力制御部501は、ユーザがGUI1300の動作入力部1304などを用いて動詞文字列1002および表現名文字列1003を決定するか監視し、ユーザが動詞文字列1002および表現名文字列1003を決定すると、決定した動詞文字列1002および表現名文字列1003を文字列・CG変換処理部508へ送る。

【0208】

これに対し、文字列・CG変換処理部508は、キャラクタ・動作対応表514を参照し、送られてきた動詞文字列1002および表現名文字列1003に対応する動作データへのリンク1004を抽出する。

【0209】

次に、文字列・CG変換処理部508は、抽出したリンク情報1004を用いて、動作データ104を抽出し、抽出した動作データ104を表示制御部506へ送る。

【0210】

これに対し、表示制御部506は、送られてきた動作データ104を、GUI1300のプレビュー表示部1306にプレビューを表示する(S909)。

【0211】

なお、この際、表示制御部506は、送られてきた動作データ104が複数ある場合は、例えば先頭の動作データ104などを選択して、GUI1300のプレビュー表示部1



306に選択した動作データ104に対するプレビューを表示する。

【0212】

次に、入力制御部501は、GUI1300の次候補ボタン1307が押下されるか、送信ボタン1309が押下されるのを監視する(S910)。

【0213】

S910において送信ボタン1309が押下されたと判断した場合には、表示制御部506は、処理を終了し、次候補ボタン1307が押下されたと判断した場合には、文字列・CG変換処理部508は、ユーザがGUI1300において選択した動詞文字列1002および表現名文字列1003に対応する動作データ104のうち、S909においてプレビューを表示している動作データ以外の動作データを選択する。そして、文字列・CG変換処理部508は、選択した動作データを表示制御部506に送り、表示制御部506が送られてきた動作データを用いてプレビューを作成し、プレビュー表示部1306に表示し(S911)、S910の処理に移行する。

【0214】

このように、ユーザが選択した動詞文字列1002および表現名文字列1003に対応する動作データ104の全てのプレビューを表示できる。この結果、ユーザは、選択した動詞文字列1002および表現名文字列1003に対応する動作データ104を、プレビューを見た上で選択することができる。

【0215】

以上のように、ユーザに対して保持する動詞文字列1002および表現名文字列1003の一覧を表示することができる。これにより、ユーザは、どのような動作データ104が存在されているのか容易に把握できる。

【0216】

また、GUI1300に選択可能な動作データ104の動詞文字列1002および表現名1の一覧を表示することにより、ユーザがキャラクタ・動作対応表514を解析する必要がなくなり、容易に選択可能な動詞文字列1002および表現名文字列1003の一覧を把握できる。

【0217】

次に、画像作成装置500のオブジェクト決定処理(S607)の動作について、図21を用いて詳細に説明する。図21は、実施の形態2にかかる画像作成装置500のオブジェクト決定処理のフローチャートである。

【0218】

画像作成装置500の入力制御部501が、入力部108からGUI1300に対してシナリオの入力があるか監視する(S1001)。具体的には、S1001において、目的語入力部1305にマウスなどの選択(クリック処理)があるか、もしくはオブジェクト名の入力があるかを監視する。

【0219】

そして、S1001においてシナリオの入力があると、入力制御部501は、オブジェクト名の入力があった場合は入力された文字を、クリック処理があった場合はその旨を文字列・CG変換処理部508へ送る。

【0220】

次に、文字列・CG変換処理部508は、文字列・セット対応表516を検索する(S1002)。そして、文字列・CG変換処理部508は、オブジェクト名1103に関する文字を受信した場合は、S602で決定した場所名文字列1101に対応し、かつ送られてきた文字を先頭に持つオブジェクト名1103があるか検索する。また、文字列・CG変換部508は、クリック処理があった旨の情報を受信すると、文字列・セット対応表516に保存されたS602で決定した場所名文字列1101に対応する全てのオブジェクト名1103を検索する(S1003)。

【0221】

そして、S1003においてオブジェクト名1103を検出した場合には、文字列・C

G変換処理部508は、検出したオブジェクト名1103を表示制御部506へ送る。そして、表示制御部506が、送られてきたオブジェクト名1103を目的語入力部1305の入力された文字に並べて表示する(S1004)。

【0222】

例えば、S1001において、目的語入力部1305にクリック処理があった場合、文字列・CG変換処理部508は、文字列・セット対応表516から、S602において決定した場所名文字列1101に対応する全てのオブジェクト名1103を検索し(S1002、1003)、表示制御部506へ送る。そして、表示制御部506が、図22に示すように、送られてきたオブジェクト名1103である「the bench」と「the slide」を目的語入力部1305に並べて表示する(S1004)。

【0223】

このように、オブジェクト名1103の一覧を表示することにより、ユーザは、どのようなオブジェクト名1003が選択可能か認識できる。

【0224】

また、S1004において、オブジェクト名1103の一覧を表示する際に、今までユーザが選択した履歴を用いて、選択回数の多いオブジェクト名1103から順に並べるようにする。

【0225】

次に、入力制御部501は、S1001において入力されたシナリオの追加シナリオの入力がある監視する(S1005)。そして、S1005において、追加シナリオがある場合は、追加シナリオを含んだ文字列に対してS1002以降の処理をする。

【0226】

次に、入力制御部501は、ユーザが目的語入力部1305を用いてオブジェクト名1103を決定するか監視し、ユーザがオブジェクト名1103を決定すると、決定したオブジェクトパラメータ1105を文字列・CG変換処理部508へ送る。

【0227】

これに対し、表示制御部506は、送られてきたオブジェクトパラメータ1105を、既に選択されているキャラクタが選択されている動作の中で作用する(例:椅子に座る)ようにGUI1300のプレビュー表示部1306にプレビューを表示する(S1006)。

【0228】

次に、入力制御部501は、GUI1300の次候補ボタン1307が押下されるか、送信ボタン1309が押下されるのを監視する(S1007)。

【0229】

S1007において送信ボタン1309が押下されたと判断した場合には、表示制御部506は、処理を終了し、次候補ボタン1307が押下されたと判断した場合には、文字列・CG変換処理部508は、ユーザが目的語入力部1305において選択したオブジェクト名1103に対応するオブジェクトデータのうち、S1006においてプレビューを表示しているオブジェクト以外のオブジェクトを選択する。そして、文字列・CG変換処理部508は、選択したオブジェクトパラメータを表示制御部506に送り、表示制御部506が送られてきたオブジェクトパラメータを用いてプレビューを作成し、プレビュー表示部1306に表示し(S1008)、S1007の処理に移行する。

【0230】

このように、ユーザが選択したオブジェクト名1103に対応する全てのオブジェクトに対応するオブジェクトパラメータ1105のプレビューを表示できる。この結果、ユーザは、選択したオブジェクト名1103に対応するオブジェクトを、プレビューを見ただけで選択することができる。

【0231】

以上のように、ユーザに対して選択可能なオブジェクト名1103の一覧を表示することができる。これにより、ユーザは、どのようなオブジェクト名1103を選択できるの

か容易に把握できる。

【0232】

以上説明したように、実施の形態2によれば、ユーザが選択可能な動作、キャラクタ、セット、さらに動作の対象であるオブジェクトを一覧として表示することができる。これにより、ユーザは、選択可能な動作、キャラクタ、セット、さらに動作の対象であるオブジェクトを容易に認識でき、認識したうえで選択できるので、容易にかつ確実にシナリオからコンピュータ・グラフィックスを作成できる。

【0233】

また、画像作成装置500は、図23に示すように、GUI1300に、複数の文章からなるシナリオを入力することもできる。この場合は、上位の文章から順に並んだコンピュータ・グラフィックスを作成できる。

【0234】

また、図23のように複数の文章からなるシナリオを入力する場合は、図中2301のように最初の文章のキャラクタ（「Girl」）とは別のキャラクタ（「Man」）が登場することがある。この場合は、図24に示すように、複数のキャラクタが登場した時点で、一方のキャラクタが動作する対象のオブジェクトに他方のキャラクタを加える。図24の例では、「Girl」のオブジェクトに「Man」2401を、「Man」のオブジェクトに「Girl」2402を加える。

【0235】

なお、実施の形態2では場所名文字列としてPark、School、主語名詞文字列としてGirl、Man、動詞文字列として「じたばたする」、「じゃんぷする」、sits on、closes to、stands up、says、表現名文字列としてhappily、sadlyを用いたが、これらに限定されない。特に、主語名詞文字列の例は一般名詞であるが、頻繁に利用したいキャラクタデータに対し、固有名詞の名前を付与し（例：GirlをAiとする）保存しておくことにより固有名詞を用いても良い。

【0236】

なお、実施の形態1および2において、キャラクタ形容詞文字列903とオブジェクト形容詞文字列1104は、それぞれキャラクタデータとオブジェクトデータを表示する前およびその時に表示することによりデータの違いが分かりやすいように示しても良いし、それぞれ主語入力部1303と目的語入力部1305の中または横に一覧表示することで、キャラクタデータとオブジェクトデータの更なる検索（フィルタリング）を行っても良い。

【0237】

なお、画像作成装置500の各処理部の動作をプログラムにし、汎用のコンピュータに実行させる形態であってもよい。

【0238】

なお、実施の形態1および2において、文字列・動作対応表106、文字列・キャラクタ対応表510、キャラクタ・動作対応表514、文字列・セット対応表516および動作辞書520をインターネット上の特定または任意のサーバ上に置き、一人または複数のユーザで共有しても良い。またその場合、文字列・動作対応表106の動詞文字列201、文字列・キャラクタ対応表510の主語名詞文字列901、キャラクタ・動作対応表514の動詞文字列1002および表現名文字列1003、文字列・セット対応表516の場所名文字列1101およびオブジェクト名1103を、複数のユーザが選択した履歴を基に選択回数の多い文字列から順に記述保存し、利用頻度の高い文字列が先に検索されるようにしても良い。また同様に、文字列・動作対応表106の動作データへのリンク情報202、文字列・キャラクタ対応表510のキャラクタデータへのリンク情報902、キャラクタ・動作対応表514の動作データへのリンク情報1004、文字列・セット対応表516のセットデータへのリンク情報1102を、複数のユーザが選択した履歴を基に選択回数の多いデータへのリンク情報から順に記述保存し、利用頻度の高いデータが先に表示されるようにしても良い。

## 【0239】

このように、画像作成装置500は、複数の文章からなるシナリオを用いて、複雑なコンピュータ・グラフィックスを作成することができる。

## 【産業上の利用可能性】

## 【0240】

本発明によれば、ユーザが、コンピュータ・グラフィックスデータを作成できるテキストを認識でき、認識したテキストを用いて確実にコンピュータ・グラフィックスを作成できる。また、本発明の利用分野は、画像を作成する装置だけでなく、コンピュータ・グラフィックスを用いて所望のメッセージや情報を他のユーザに伝える携帯電話のような通信装置など幅広い分野に利用できる。

## 【図面の簡単な説明】

## 【0241】

【図1】本発明の実施の形態1にかかる画像作成装置の構成図

【図2】実施の形態1にかかる文字列・動作対応表の構成図

【図3】実施の形態1にかかるGUIを示す図

【図4】実施の形態1にかかる画像作成装置のコンピュータ・グラフィックス作成処理のフローチャート

【図5】実施の形態1にかかる画像作成装置のシナリオ入力処理を説明するための第1の図

【図6】実施の形態1にかかる画像作成装置のシナリオ入力処理を説明するための第2の図

【図7】実施の形態1にかかる画像作成装置のシナリオ入力処理を説明するための第3の図

【図8】本発明の実施の形態2にかかる画像作成装置の構成図

【図9】実施の形態2にかかる文字列・キャラクタ対応表の構成図

【図10】実施の形態2にかかるキャラクタ・動作対応表の構成図

【図11】実施の形態2にかかる文字列・セット対応表の構成図

【図12】実施の形態2にかかる動作辞書の構成図

【図13】実施の形態2にかかるGUIを示す図

【図14】実施の形態2にかかる画像作成装置シナリオ決定処理のフローチャート

【図15】実施の形態2にかかる画像作成装置のセット決定処理のフローチャート

【図16】実施の形態2にかかる画像作成装置のセット決定処理を説明するための図

【図17】実施の形態2にかかる画像作成装置のキャラクタ決定処理のフローチャート

【図18】実施の形態2にかかる画像作成装置のキャラクタ決定処理を説明するための図

【図19】実施の形態2にかかる画像作成装置の動作決定処理のフローチャート

【図20】実施の形態2にかかる画像作成装置の動作決定処理を説明するための図

【図21】実施の形態2にかかる画像作成装置のオブジェクト決定処理のフローチャート

【図22】実施の形態2にかかる画像作成装置のオブジェクト決定処理を説明するための図

【図23】実施の形態2にかかる画像作成装置のシナリオ入力を説明するための図

【図24】実施の形態2にかかるオブジェクトの関係を説明するための図

## 【符号の説明】

## 【0242】

100、500 画像作成装置

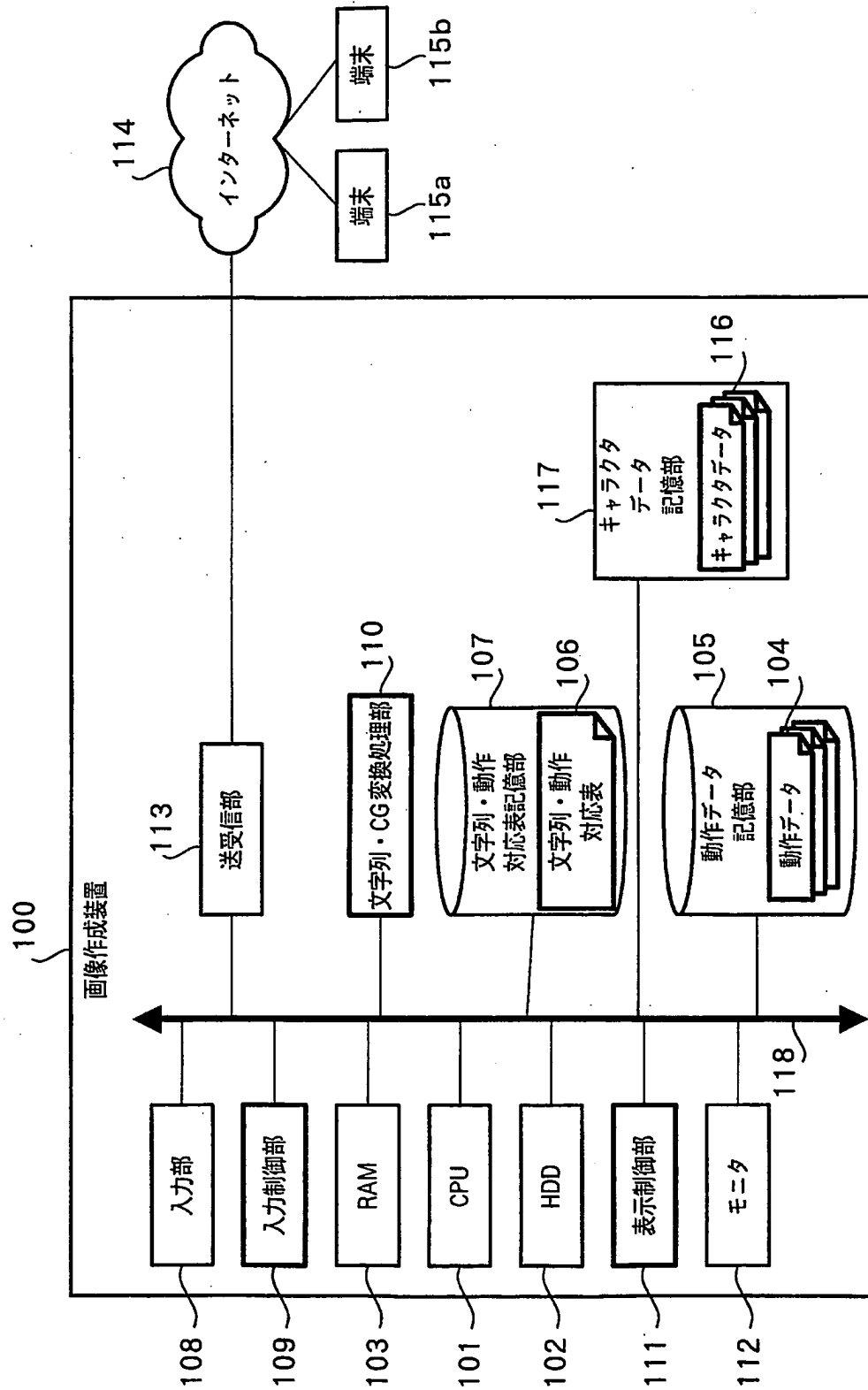
104 動作データ

106 文字列・動作対応表

108 入力部

109、501 入力制御部  
110、508 文字列・CG変換処理部  
111、506 表示制御部  
112 モニタ  
116、512 キャラクタデータ  
510 文字列・キャラクタ対応表  
514 キャラクタ・動作対応表  
516 文字列・セット対応表  
518 セットデータ  
520 動作辞書

【書類名】 図面  
【図 1】



【図 2】

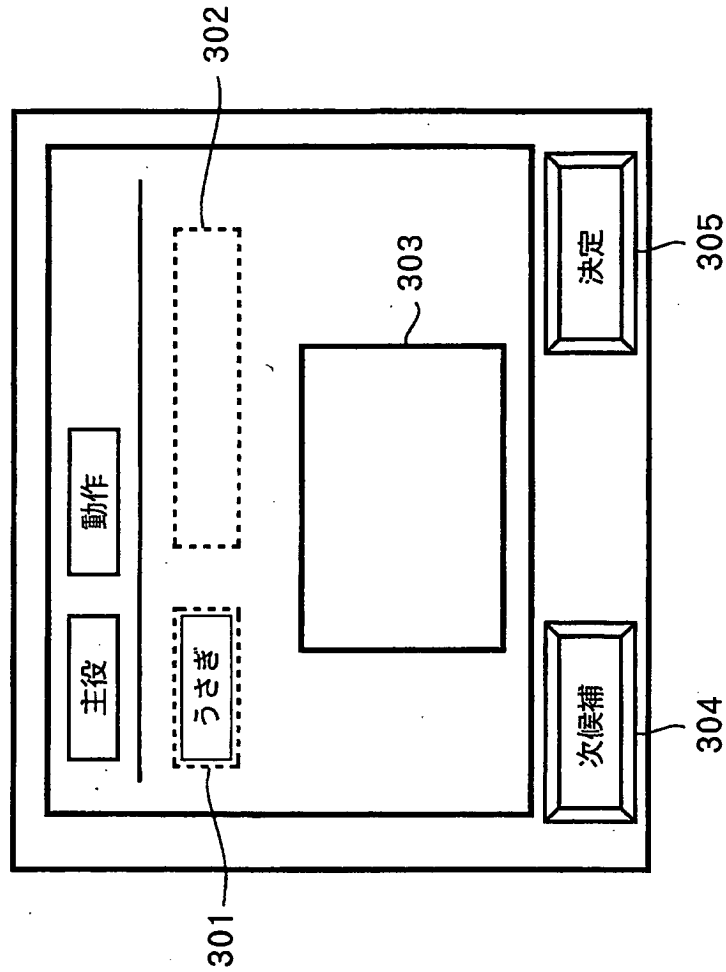
106

201 動詞文字列	動作データへのリンク情報
	動作データ 1-1 へのリンク
	動作データ 1-2 へのリンク
	:
	動作データ 2-1 へのリンク
じたばたする	
じゃんぶする	
:	

202

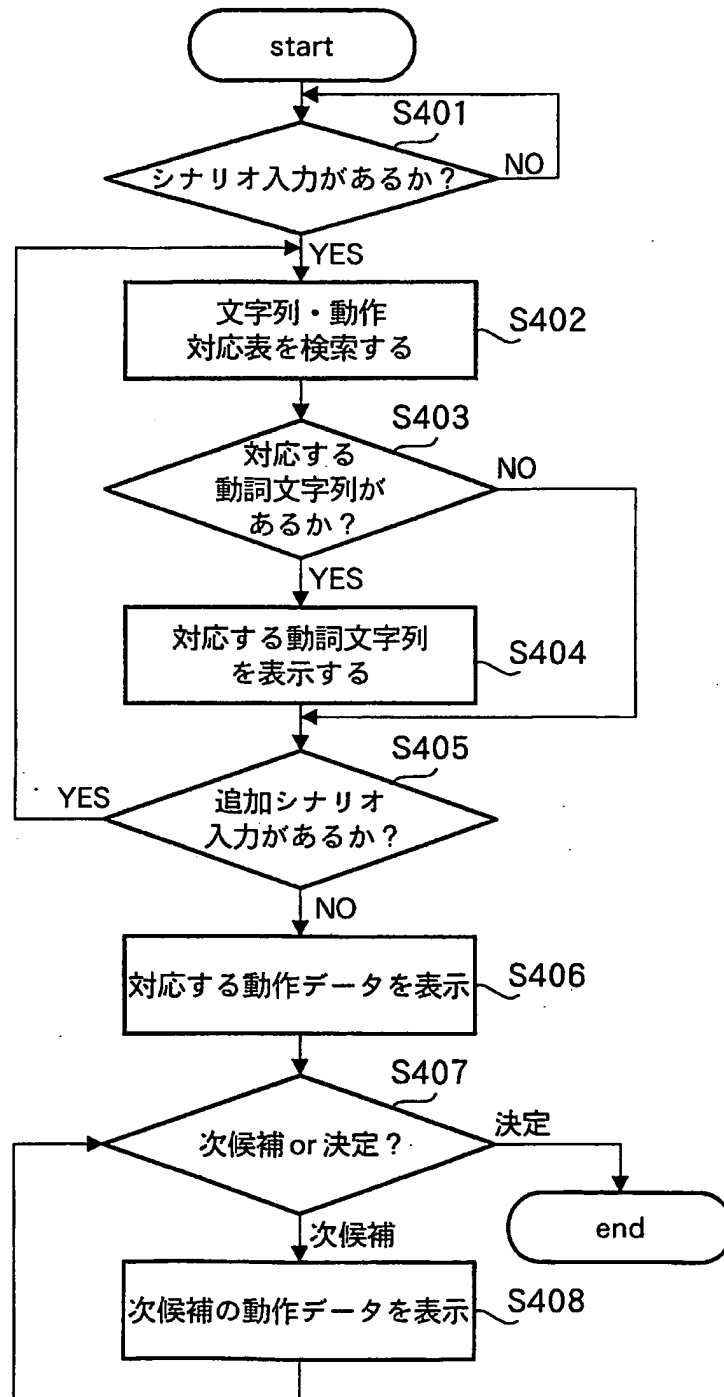
【図 3】

300

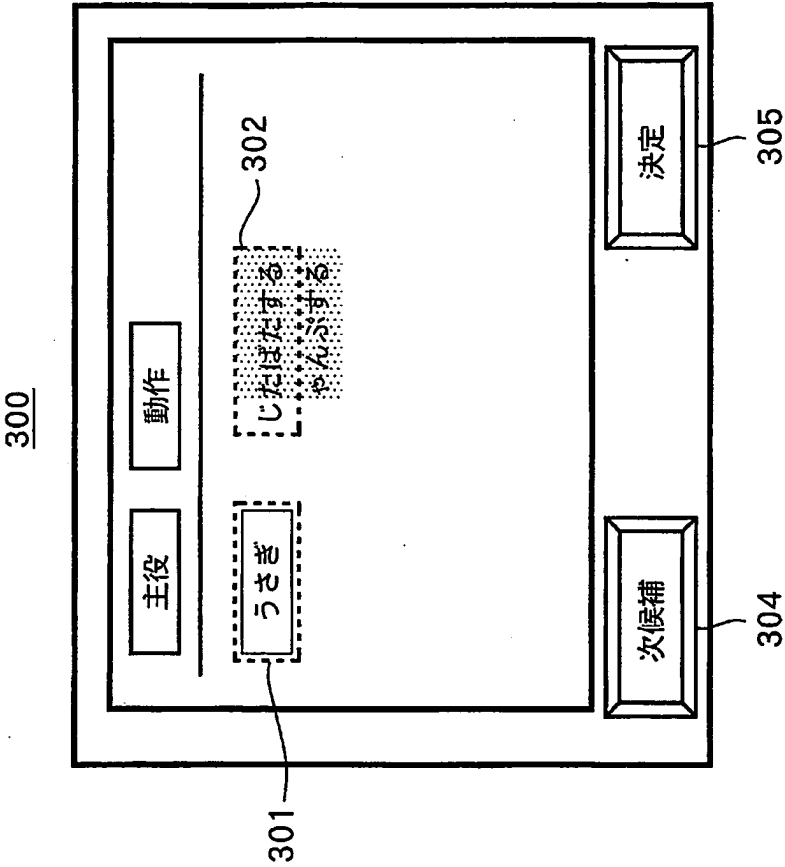




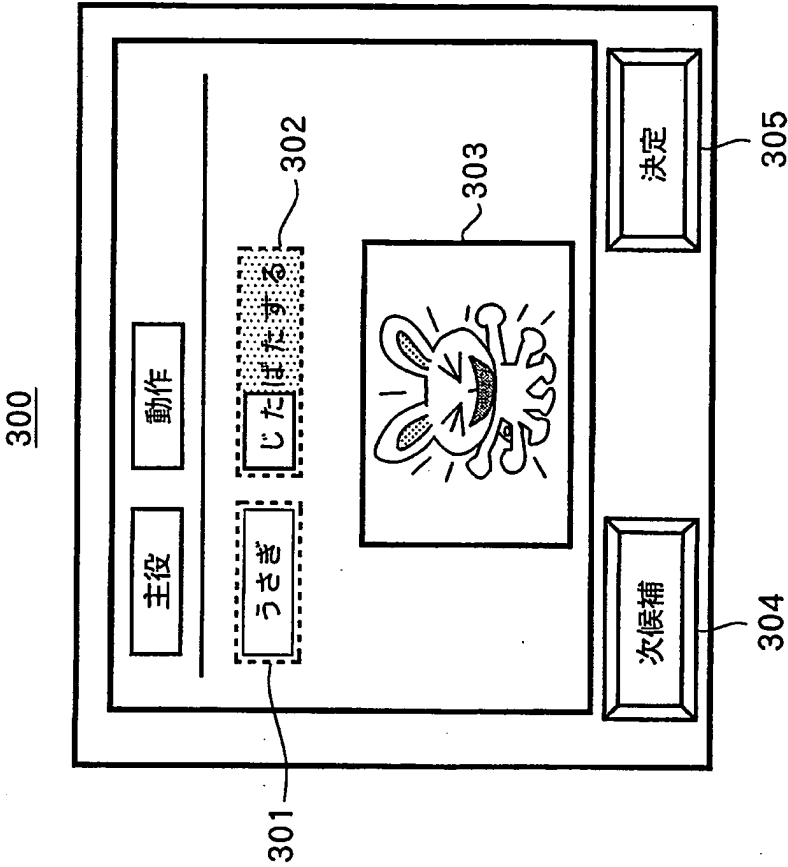
【図 4】



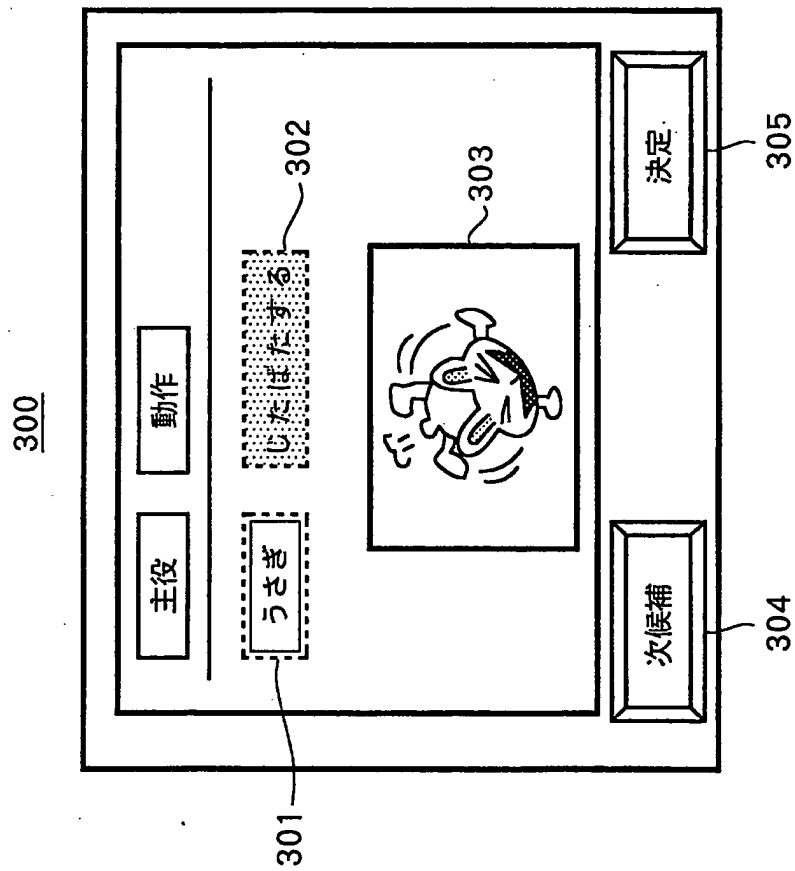
【図 5】



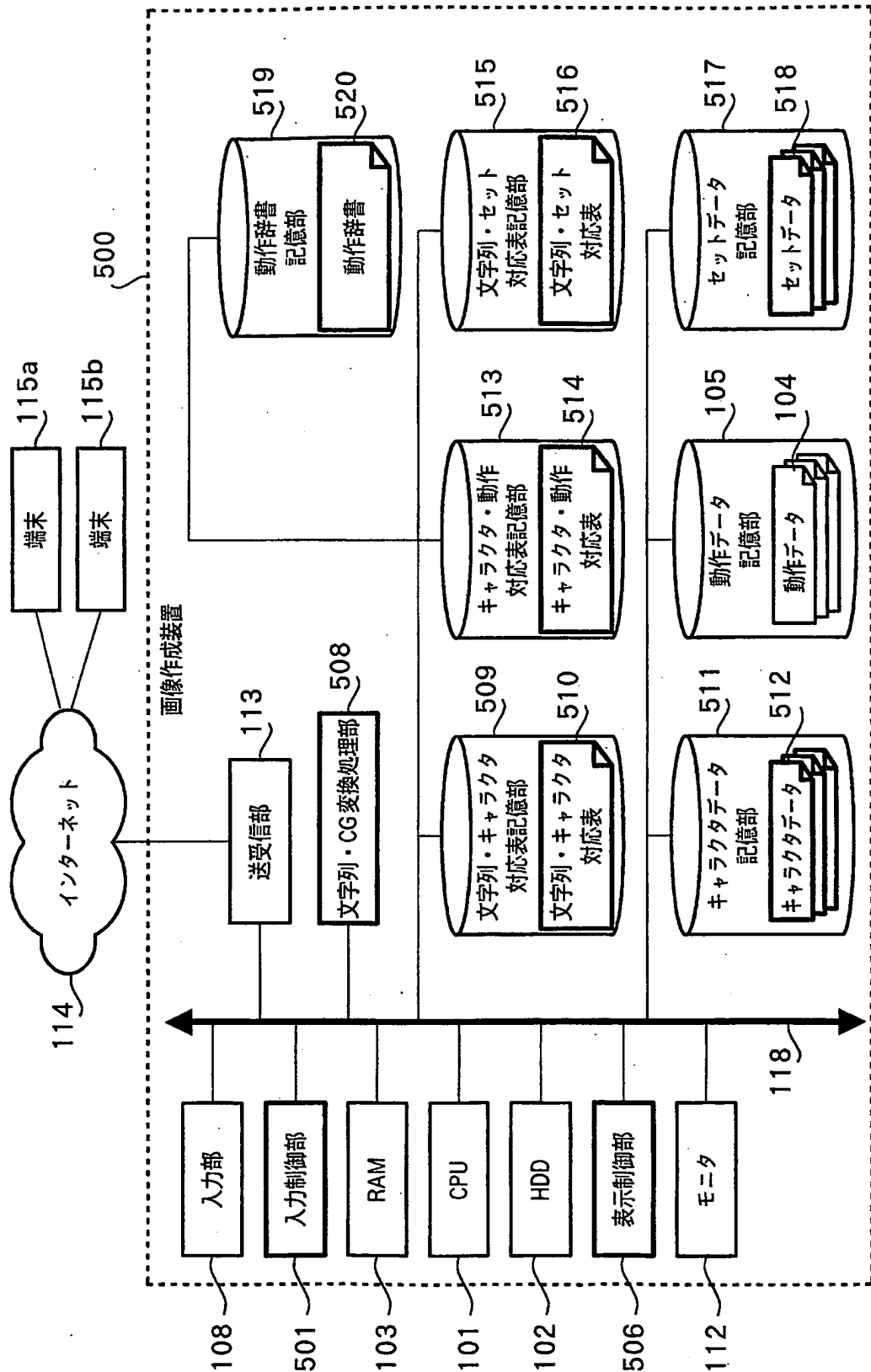
【図 6】



【図 7】



【図 8】



【図 9】

510

主語名詞文字列	キャラクターデータへのリンク情報	キャラクター形容詞文字列
Girl	キャラクターデータ 1-1 へのリンク	little
	キャラクターデータ 1-2 へのリンク	:
	:	:
Man	キャラクターデータ 2-1 へのリンク	broad-shouldered
	:	:
:	:	:

【図 10】

514

1001	1002	1003	1004
キャラクターデータ名	動詞文字列	表現名文字列	動作データへのリンク情報
キャラクターデータ 1-1	sits on	happily	動作データ 1-1-1-1-1-1-1-1 へのリンク
		sadly	動作データ 1-1-1-1-1-1-2 へのリンク
		:	:
	closes to	happily	動作データ 1-1-1-2-1-2-1 へのリンク
		:	:
:	stands up	angrily	動作データ 1-1-1-3-1-3-1 へのリンク
	:	:	:
	:	:	:
キャラクターデータ 2-1	closes to	happily	動作データ 2-1-1-1-1-1-1 へのリンク
		:	:
	says	happily	動作データ 2-1-1-2-1-2-1 へのリンク
		regretfully	:
:	:	:	:

【図 11】

516

1101 場所名文字列	1102 セットデータへのリンク情報	1103 オブジェクト名	1104 オブジェクト 形容詞文字列	1105 オブジェクト パラメータ
Park	セットデータ 1-1 へのリンク	the bench	wooden	:
		the slide	:	:
		:	:	:
	セットデータ 1-2 へのリンク	the sandbox	small	:
School	:	:	:	:
	セットデータ 2-1 へのリンク	the pool	25m length	:
	:	:	:	:
:	:	:	:	:

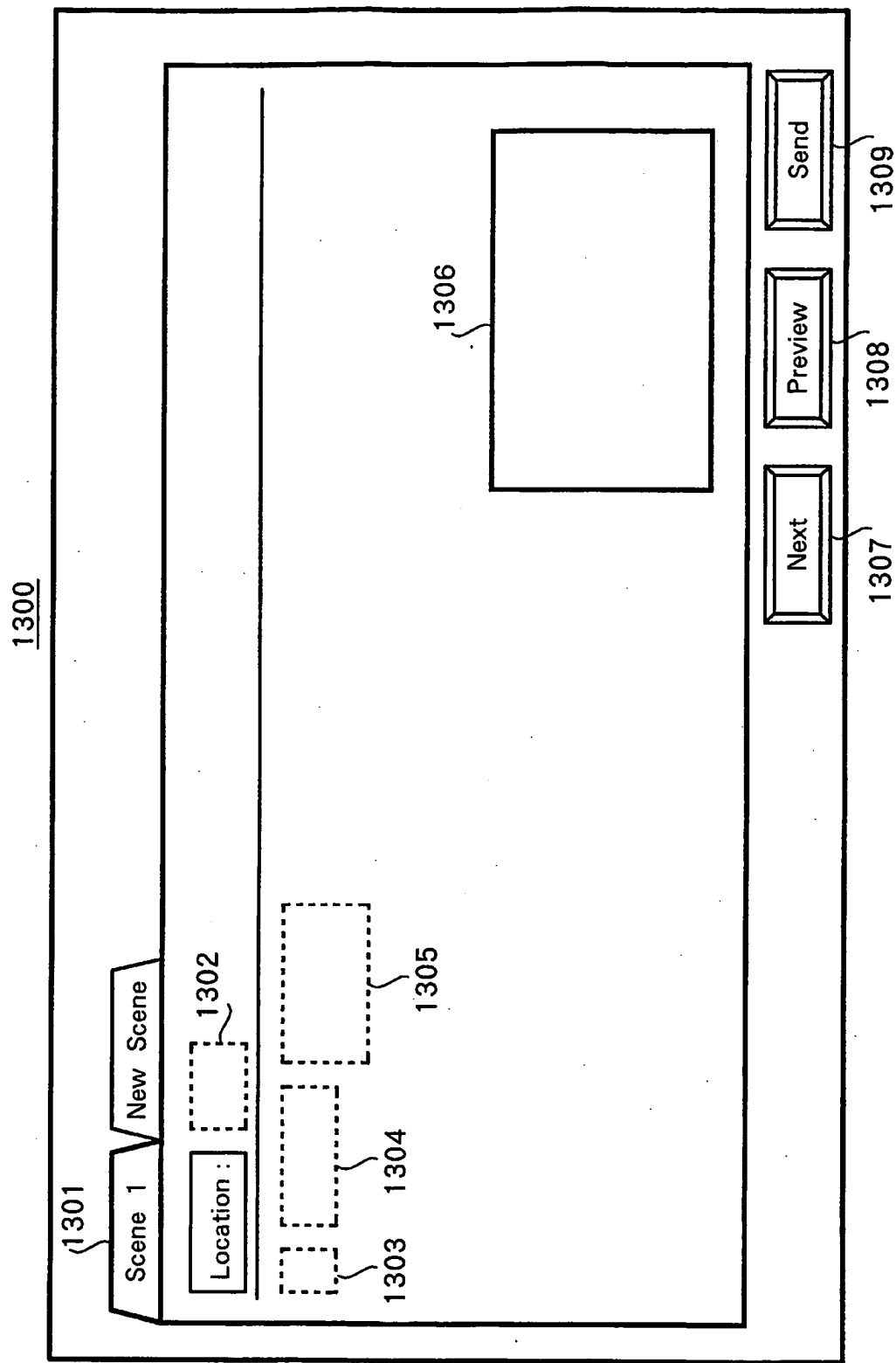


【図 12】

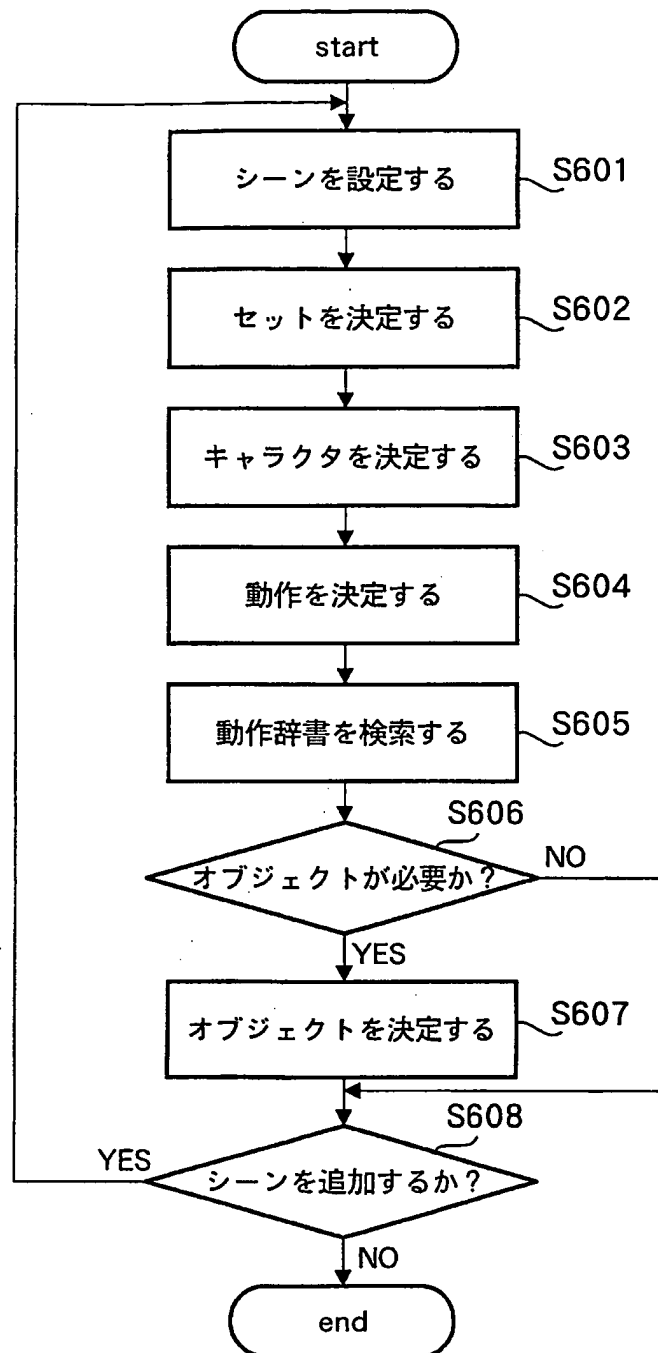
520

句動詞
:
sit on +
stand* up
made* up +
run away
run away from +

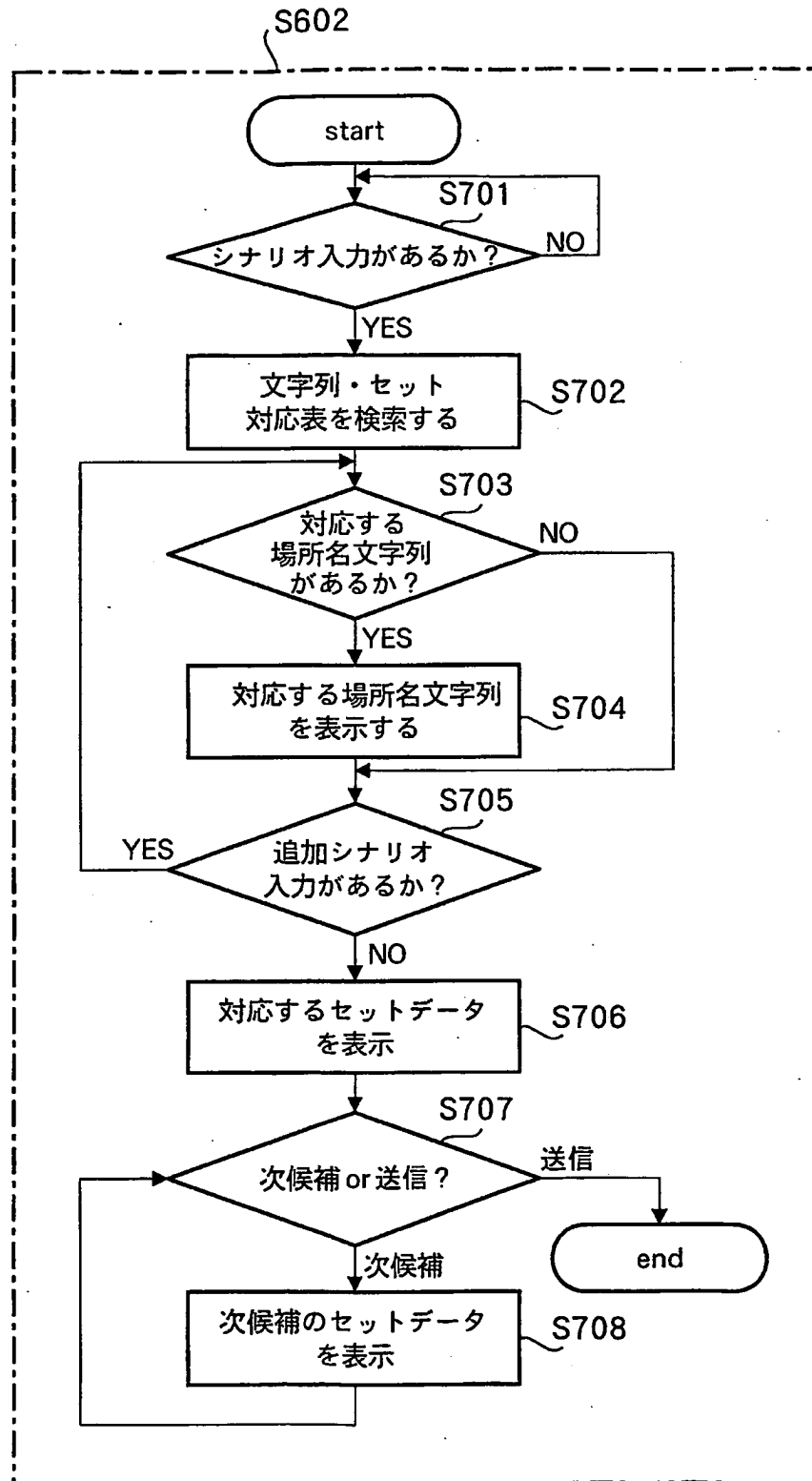
【図 13】



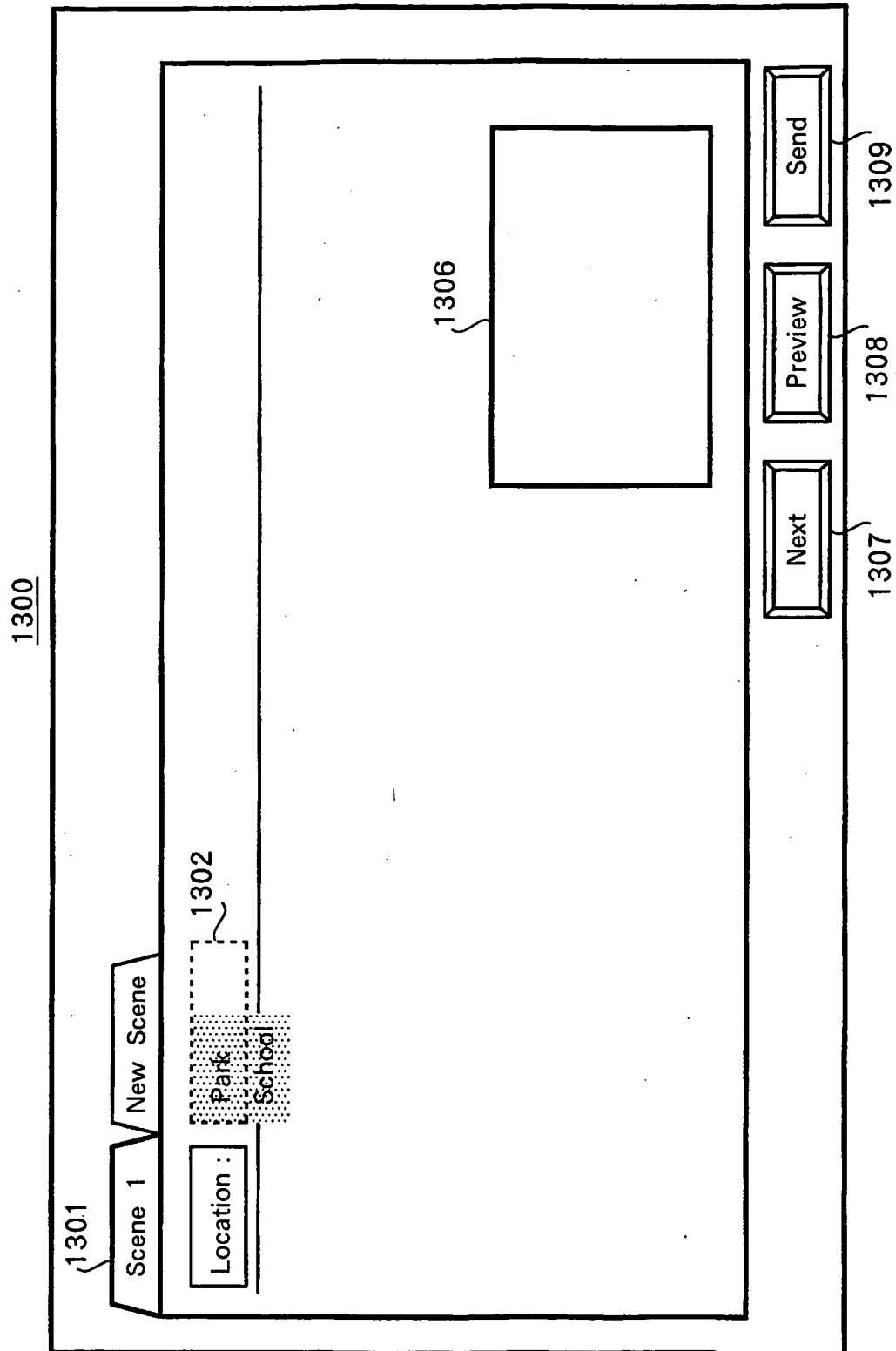
【図 14】



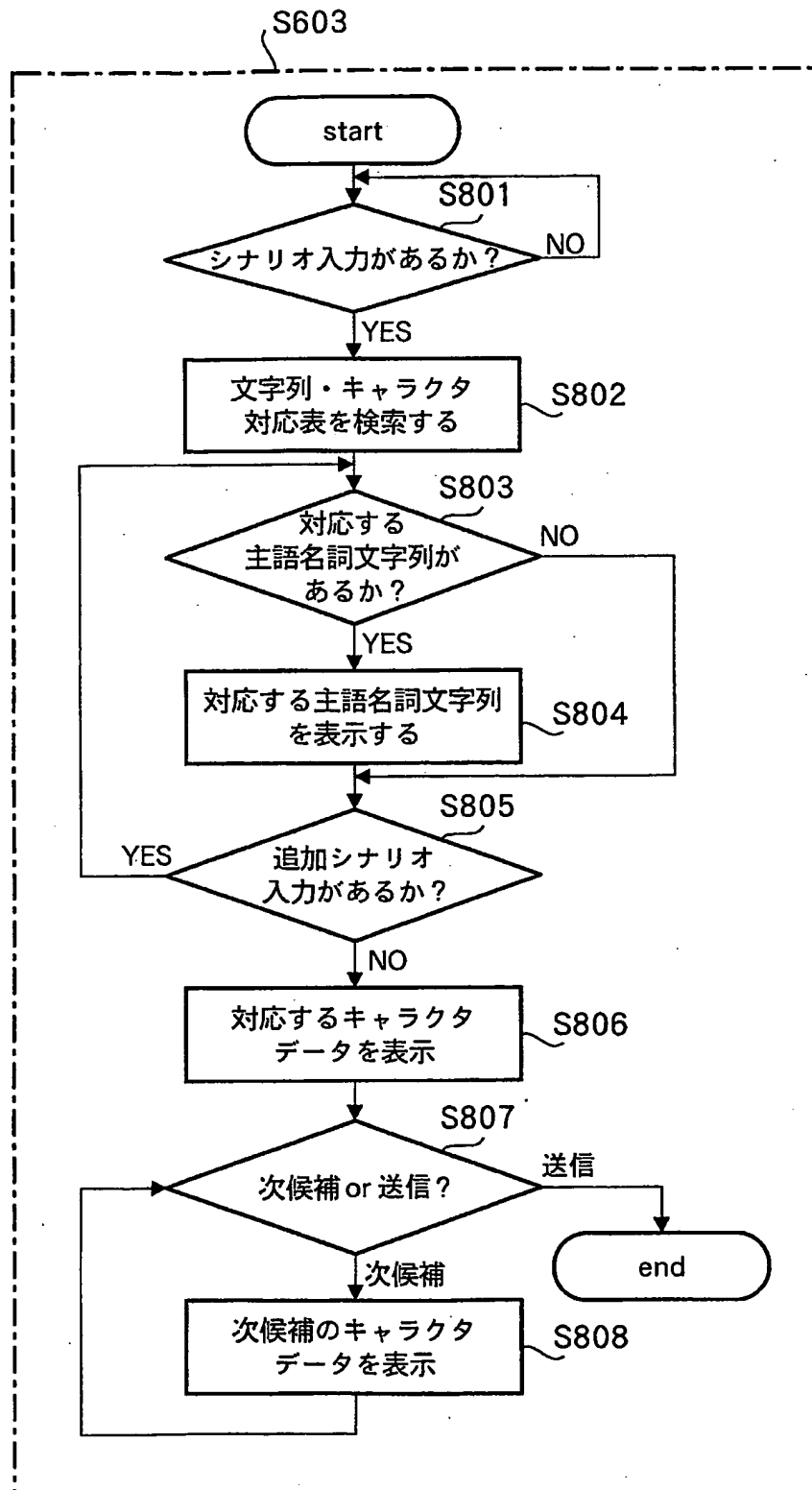
【図15】



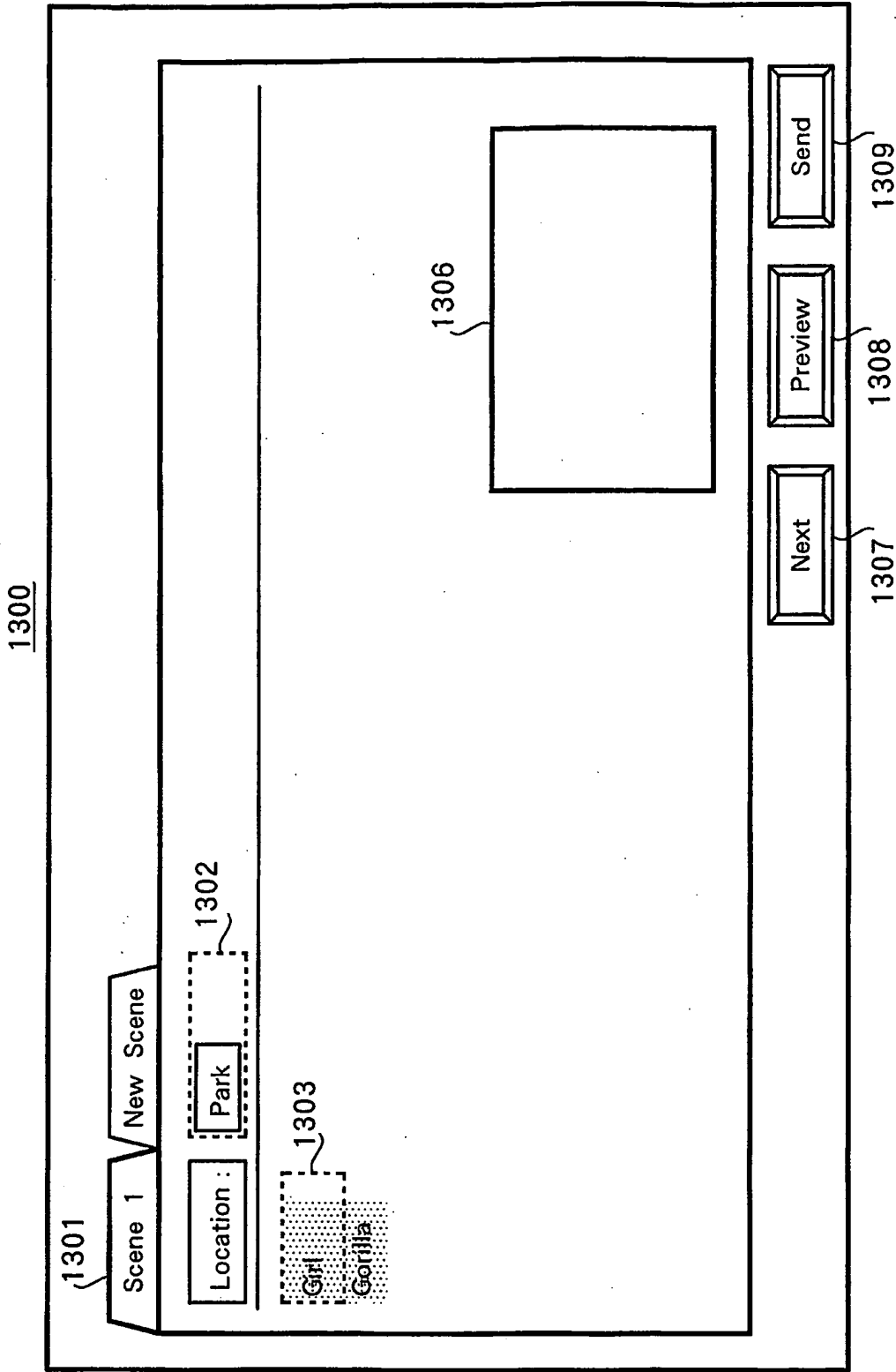
【図 16】



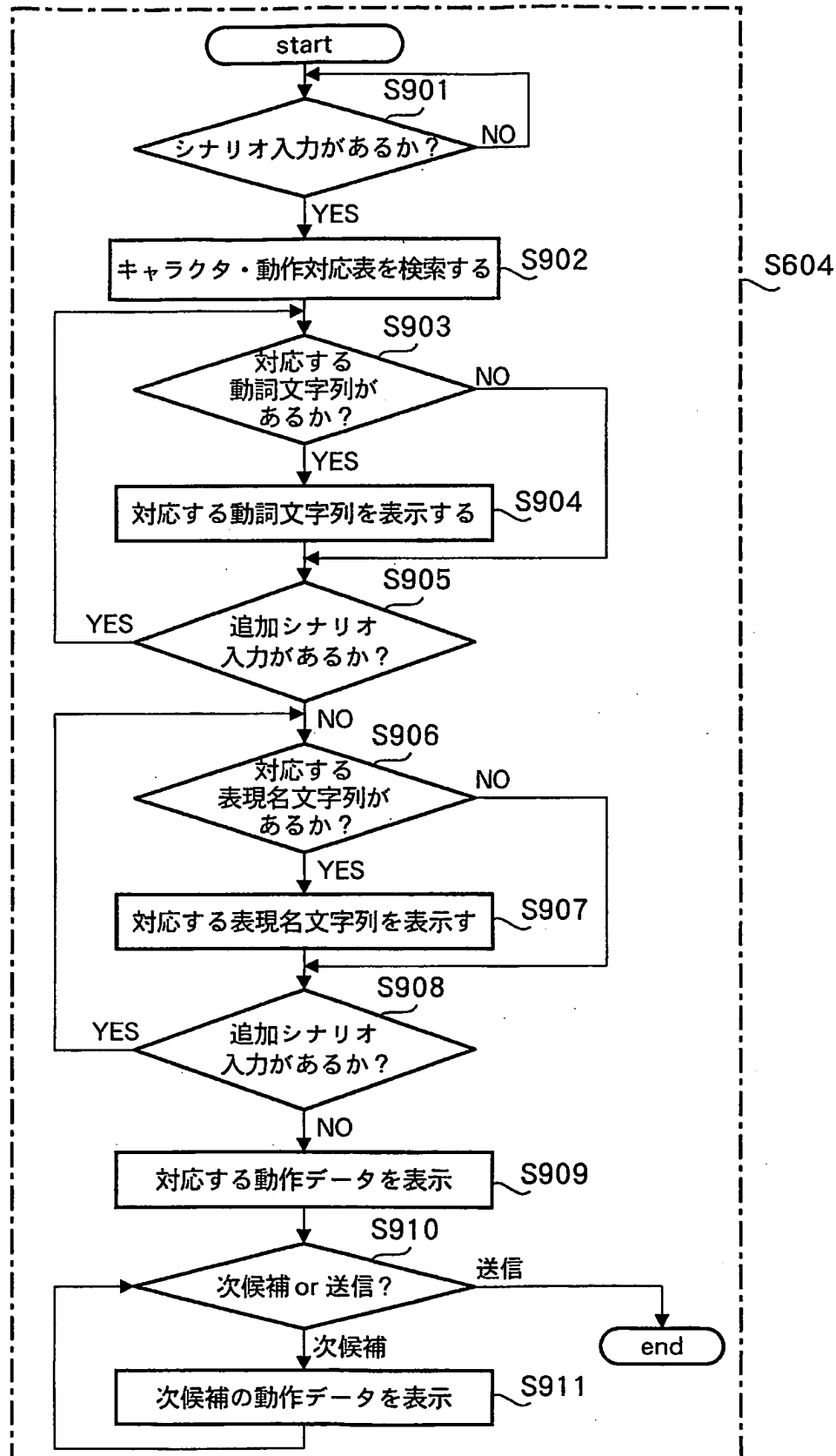
【図 17】



【図 18】

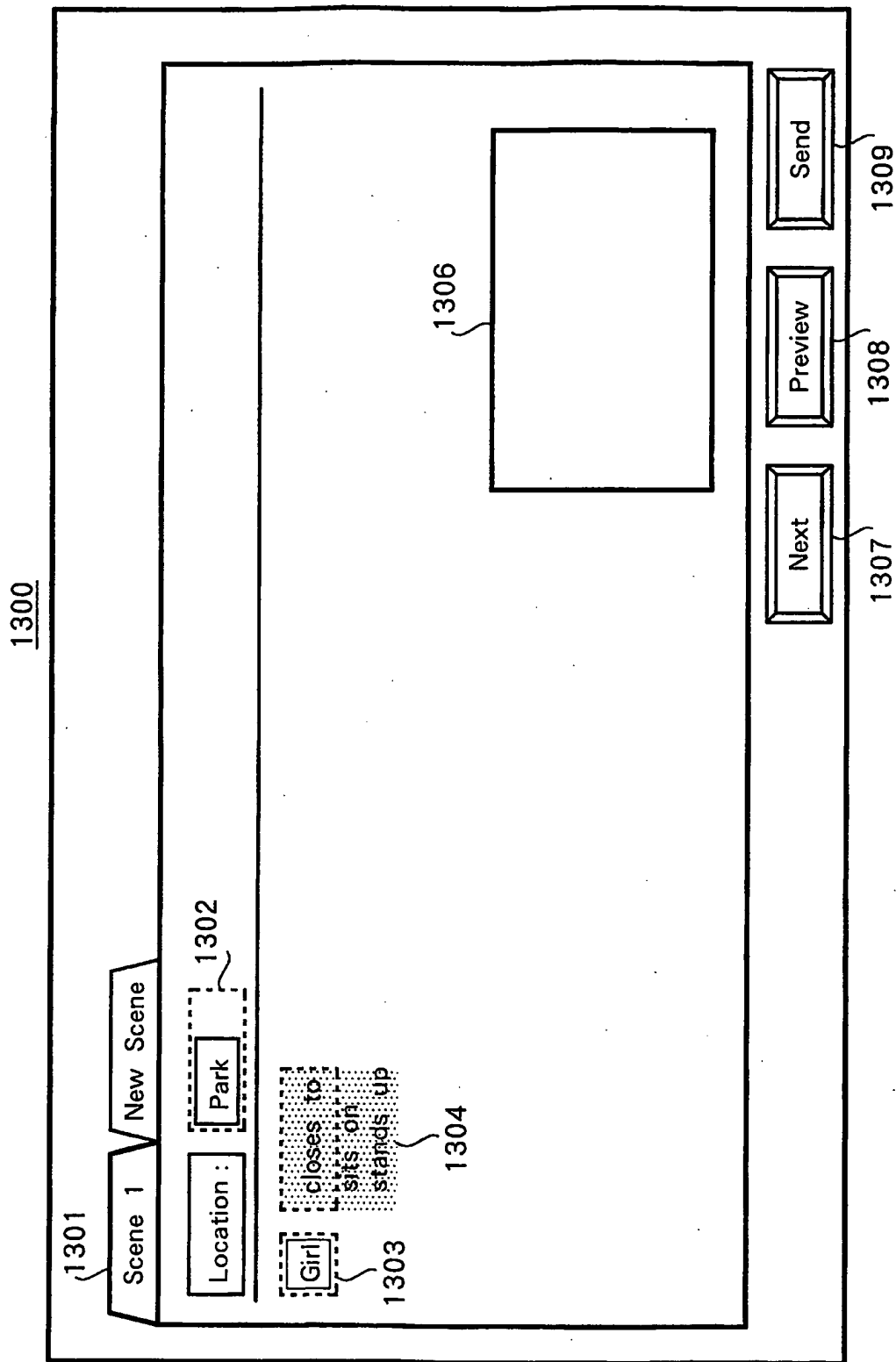


【図 19】

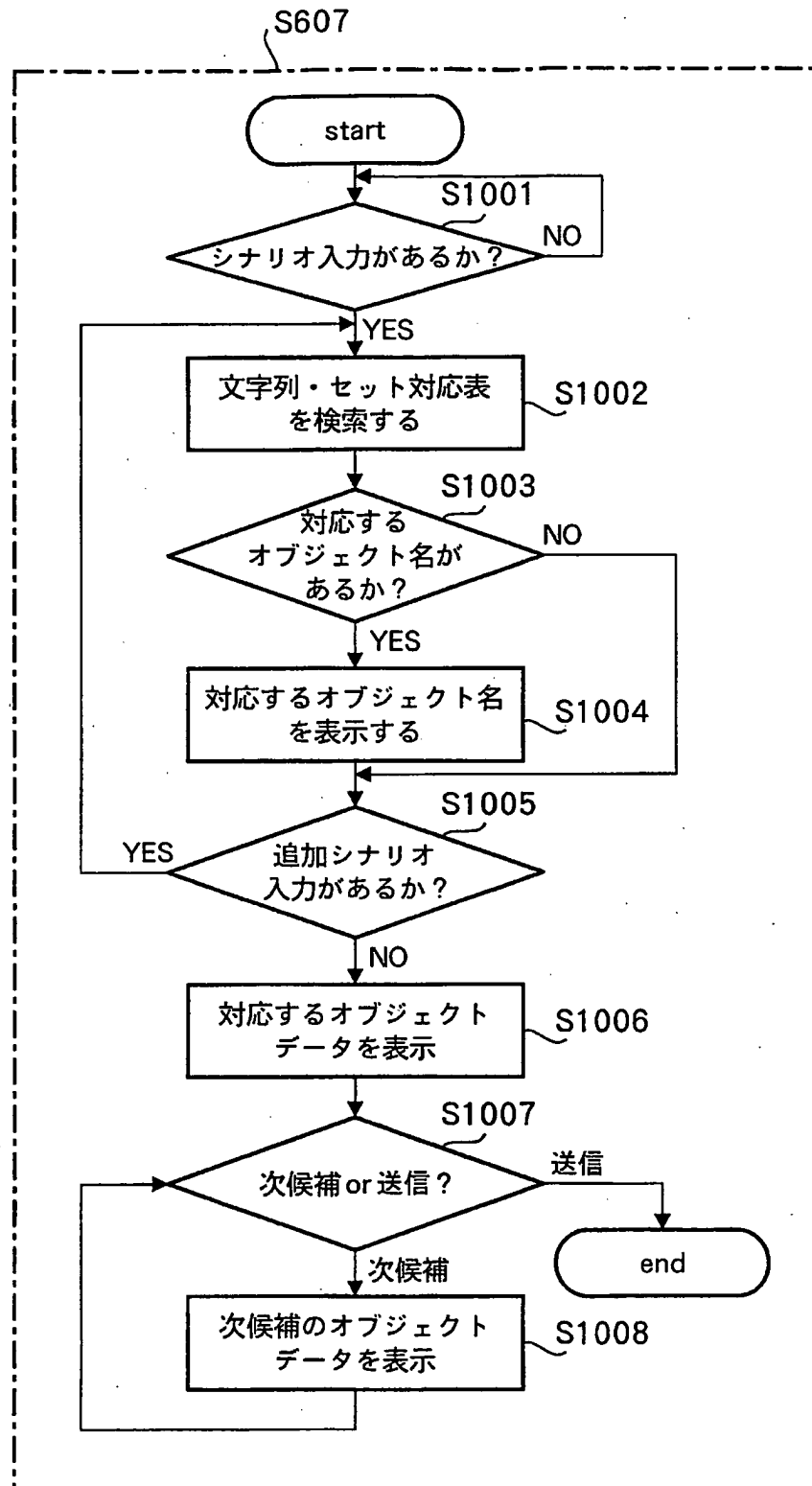




【図 20】



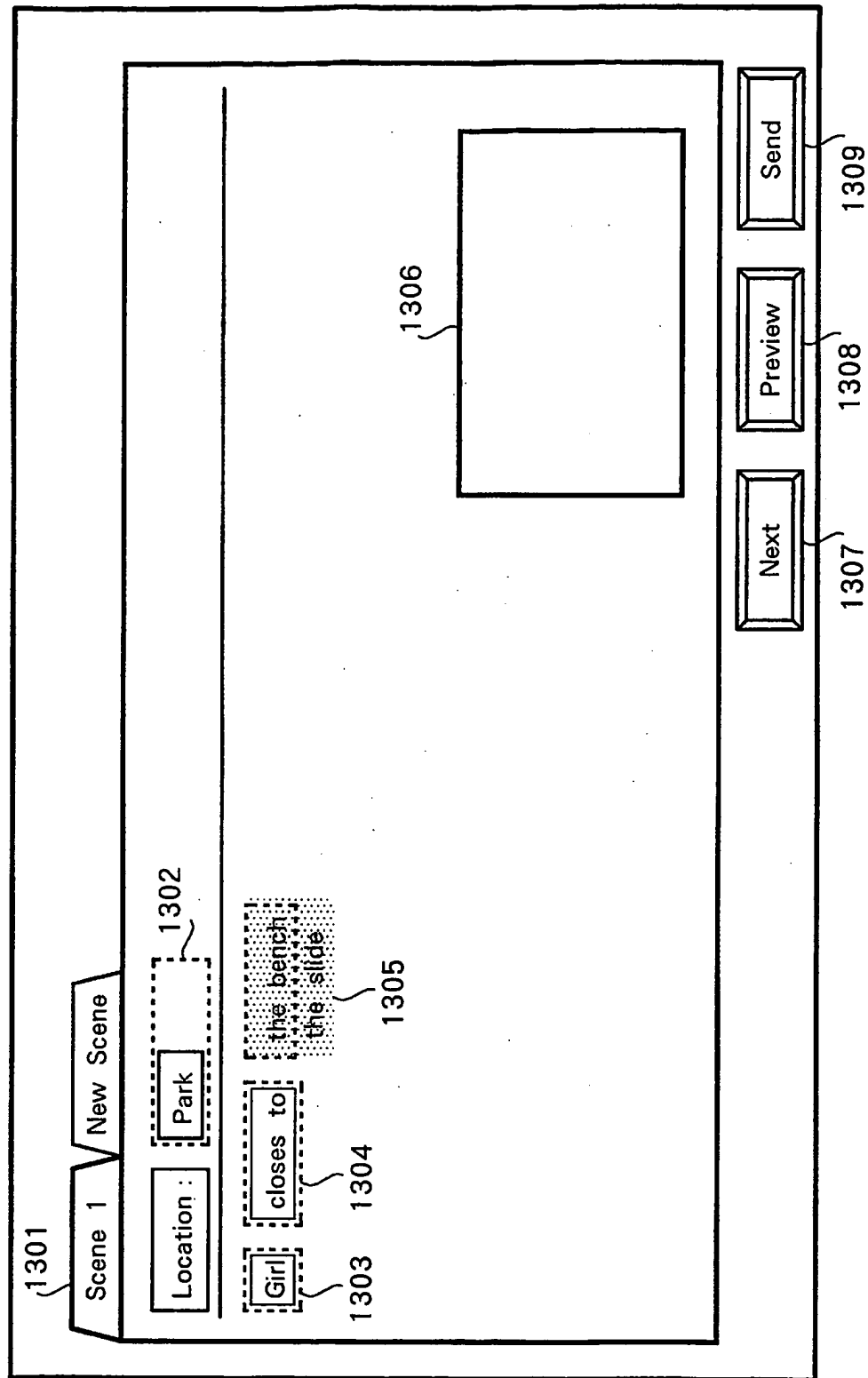
【図 21】





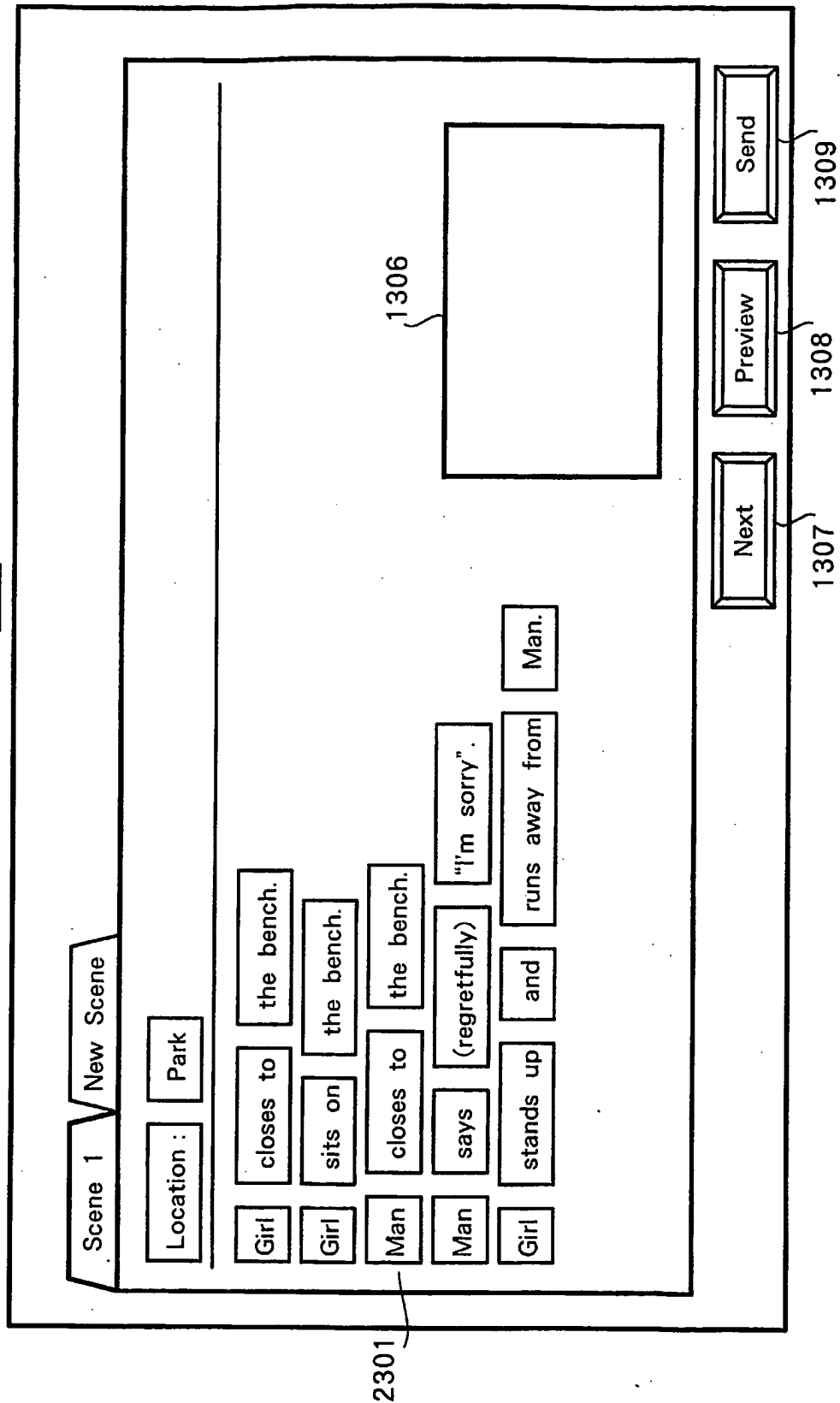
【図 22】

1300

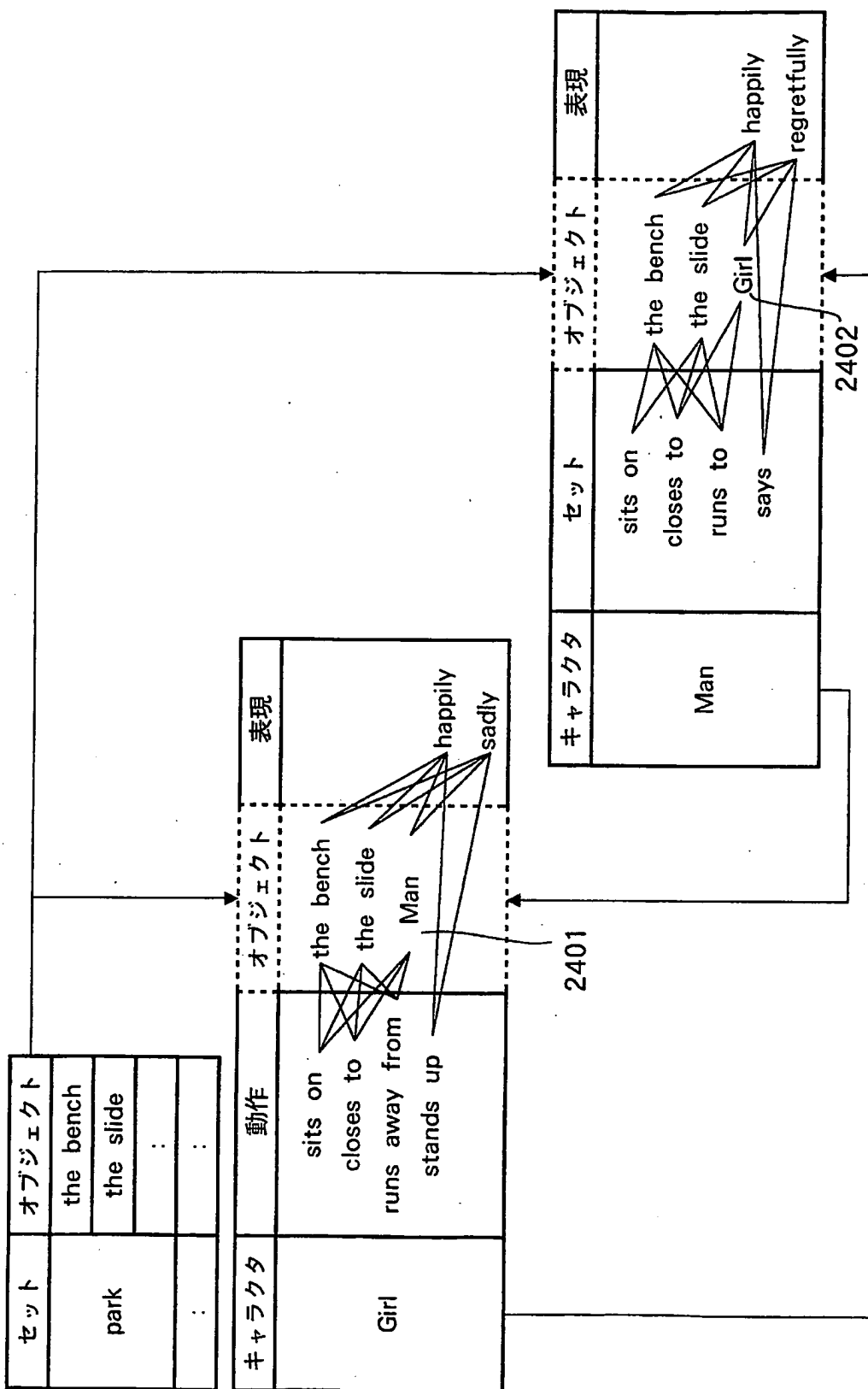


【図 23】

1300



【図 24】



**【書類名】 要約書****【要約】**

**【課題】** ユーザが、どのような動作をさせることができるか認識できる画像作成装置および画像作成方法を提供すること。

**【解決手段】** 本発明は、保持している動作データと動詞文字列との対応表を具備し、ユーザがテキストを入力する画面に保持する動詞文字列の一覧を表示し、テキストを入力する画面から動詞文字列が入力された際に、入力された動詞文字列に対応する動作データを取得し、検索した動作データを用いてコンピュータ・グラフィックスを作成するようにした。これにより、ユーザは、表示された動詞文字列の一覧からどのような動作をさせることができるかを認識することができる。

**【選択図】** 図 1

特願2004-018839

出願人履歴情報

識別番号

[000005821]

1. 変更年月日

1990年 8月28日

[変更理由]

新規登録

住所

大阪府門真市大字門真1006番地

氏名

松下電器産業株式会社